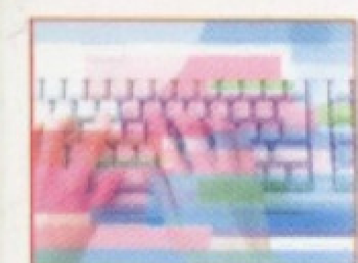
电脑应用和娱乐的第一选择
总第169期

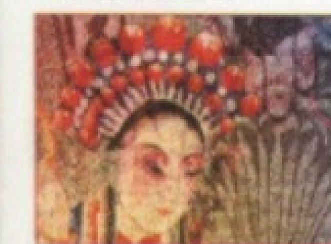
大众软件

08
Popsoft
2004年
半月刊
WWW.POPSOFT.COM











ISSN 1007-0060



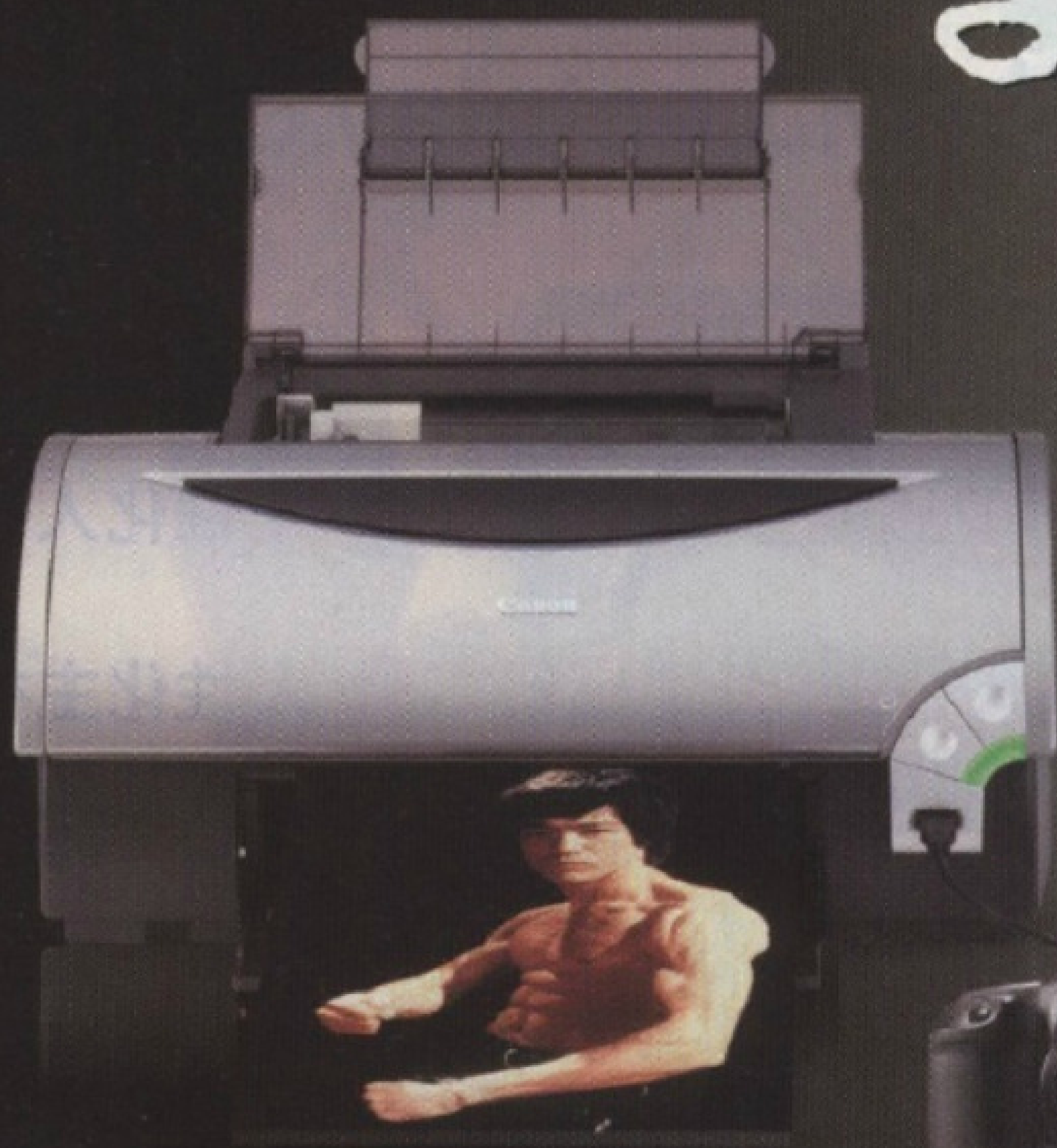
Canon

影像文化
尽在佳能

力臻完美

『关键时刻怎能只拍不打!!』

一代功夫皇帝李小龙倾毕生之精力追求完美境地，
他改变了功夫电影的面貌，
更成功地诠释了世代华人都引以为傲的龙的精神。
佳能如李小龙一样追求完美，
一直致力于制造精良、完美的产品。
完美之作——佳能i990。



*i*990 7色专业级照片打印机

打印速度:黑白16ppm,彩色12ppm
分辨率:4800x2400dpi
7色独立式墨水盒
2微微升超精微墨滴



*i*905D 专业直接照片打印机

- 打印速度:黑白8ppm,彩色7ppm
- 分辨率:4800 × 1200dpi
- 2微微升/5微微升超精微墨滴



*i*950 超照片打印机

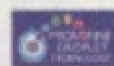
- 4800 × 1200dpi
- 2微微升墨滴
- A4照片打印仅需约1分钟

（不具备与数码相机直接连接打印功能）









佳能原装耗材能确保您获得纯正打印品质，请在佳能认证经销商处购买。

佳能打印机热线中心
佳能(中国)有限公司

北京 电话:(010)85298468 传真:(010)85298624 上海 电话:(021)53080154 传真:(021)63915990 广州 电话:(020)38771008 传真:(020)38771068

北京分公司 电话:(010)85298488 上海分公司 电话:(021)63916500 广州分公司 电话:(020)38771918 西安分公司 电话:(029)87203368
沈阳分公司 电话:(024)22812271 大连分公司 电话:(0411)83608850 天津分公司 电话:(022)83191119 济南分公司 电话:(0531)6023225
武汉分公司 电话:(027)87322829 南京分公司 电话:(025)84732929 杭州分公司 电话:(0571)87901418 郑州分公司 电话:(0371)7719800
成都分公司 电话:(028)86203909 重庆分公司 电话:(023)63737273 深圳分公司 电话:(0755)25153842

佳能打印机中国主代理 神州数码:(010)88096999(i950)
欢迎访问佳能中国主页 http://www.canon.com.cn

政府采购部门 联络电话:010-85298488(内线546)





主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
社 长 高庆生
总 编 高庆生

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 谭湘源（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾
答笛 杨立 黄志昕 李江
专题记者 汪铁 郭都 张宇 万楠方
李刚 王翠 杨旸
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电 话 010-88118588-1200
传 真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 霍虹 李友斌 邹楠
电 话 010-88118588-8000
传 真 010-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合 周旭
电 话 010-88118588-1602
传 真 010-88135614

平面设计 林静 尚丽俐 毛森
印 刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂

刊 号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订 阅 全国各地邮局
读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电 话 010-82634092
邮发中心 010-88118588-5006
广告许可证 京崇工商广字第0036号
出版日期 2004年04月16日
零 售 价 人民币 6.80元
港 币 20.00元
美 元 4.95元
新加坡元 9.00元



DELL™ 戴尔™

您身边的IT专家

非凡创意，
Dell Precision™ 360工作站制造



Dell | 图形工作站

Dell推荐中小企业使用Microsoft® Windows® XP Professional

Precision™ 360 图形工作站

- **支持800MHz前端系统总线英特尔® 奔腾® 4处理器2.8GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 256MB(2X128)ECC DDR400 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX500显卡
- 48倍速最大EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- Dell鼠标
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

¥9,708 此价格不包含显示器

配置代码：L620412

- 免费升级至80GB[1] 硬盘

Precision™ 450 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™处理器**2.66GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 512MB(2X256) PC 2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 80GB[1] Ultra ATA 100硬盘
- 128MB nVidia® Quadro Fx500 Graphics显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸1.44MB软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

¥13,478 此价格不包含显示器

配置代码：L620317

Precision™ 650 图形工作站

- 支持533MHz前端系统总线英特尔® 至强™处理器**2.8GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- 1GB(2X512) PC2100 ECC Dual Channel DDR 266 SDRAM内存
- 36GB[1] Ultra 320/M SCSI硬盘
- 128MB nVidia® Quadro FX 500VGA/DVI显卡
- 48X EIDE CD-ROM
- 3.5英寸软盘驱动器
- 集成16位声卡
- 集成千兆位以太网卡
- 集成Dual ATA-100 EIDE控制器
- 集成Ultra 320 SCSI with RAID 0 控制器
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

¥17,378 此价格不包含显示器

配置代码：L620417

Precision™ M60 移动图形工作站

- 英特尔® 奔腾® M处理器**1.4GHz**
- 预装 Microsoft® Windows® XP Professional操作系统
- Intel® 855PM芯片组
- 512MB(2X256) PC2100 DDR 333 SDRAM内存
- 40GB[1] Ultra ATA100硬盘
- 15.4英寸Dell UltraSharp™ Enhanced WUXGA TFT显示屏(1920X1200)
- 128MB nVidia Quadro FX Go 700显卡
- 8X DVD-ROM和24X CD-RW(内置)
- 3.5英寸软盘驱动器/集成Sound Blaster兼容声卡
- 集成Broadcom 10/100/1000 以太网卡
- 集成56K V.92 capable调制解调器
- 集成IEEE 1394端口/集成立体声音箱和麦克风
- Dell DualPoint™ 定位装置(触摸屏和定位杆)
- 3年内有限保修(3年内下1工作日上门服务)

¥21,058

配置代码：L620421



不让闪现的灵感一纵即逝，让精彩创意成为活灵活现的真实。威力无穷的Dell Precision™ 360工作站，专为要求超高性能和可扩展性的专业图形处理人士特别设计，适用于内容创建(DCC)、计算机辅助设计(CAD)、地理信息系统(GIS)、软件开发以及金融分析等工作站级应用。采用英特尔® 奔腾® 4处理器，超人一筹的专业能力，优秀工作站的强劲动力，加上平易的价格，助你打造辉煌的数码空间。

www.dell.com.cn 24小时上网订购享受更多优惠

广告代码：8101016

免费订购咨询 800-858-2018





专题企划

目前正徘徊在股市门口的不少中国IT企业老总都曾向笔者表示“上市不是目的”、要最佳的时机”、“盈利才是关键”……看起来，冷静上市与自身发展才是今天的正在思考的主题。整个行业在经历了当年的网络泡沫之后终于回归到理性的阶段是，有人在问，做游戏的“服务”真的可以么？我们暂且把这个问题留下，首先来目前我国网络游戏行业的发展正处于什么样的状况。

晶合通讯

前线地带

锋利的盾

攻城略地



《太阁立志传Ⅴ》是日本光荣公司朽的游戏力作“太阁”系列的第5代品，“太阁”系列一直因其独特的戏创意和游戏模式而倍受玩家好评本作在前作的基础上又进行了大胆尝试和创新，在游戏中更突出“人的概念，玩家可以扮演武将、忍者剑客、海贼、商人、茶人、医者、炼师等多类角色，而每一类角色都相对独立的完整剧情，这使得游戏整体剧情更加完善和完美，游戏的玩性和趣味性都发挥到了极致。

在线争锋

龙门茶社

有宇天书

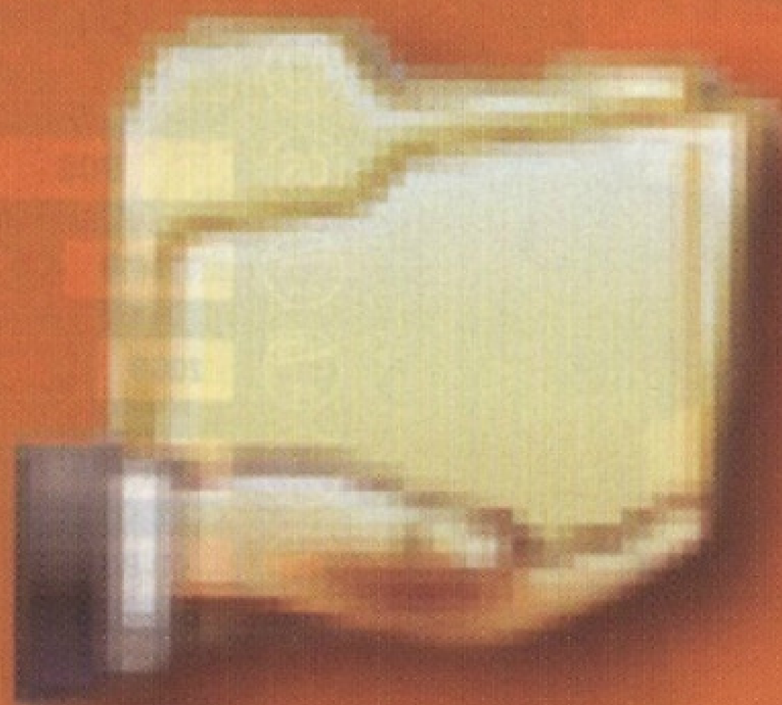
《复活——秦殇前传》100本技能书位置解析／《疯狂出租车3》急速飞奔注意事项／《光晕》（Halo）利用Bug作战的技巧

手把手系列教程一：用金山游侠修改《太阁立志传Ⅴ》／《太阁立志传Ⅴ》完善中文修改器v1.0／《太阁立志传Ⅴ》v1.20升级档完美安装版／《太阁立志传Ⅴ》完美全开收藏补丁／《实况足球7》（国际版）补丁／《冠军足球经理03～04赛季》（中文版）v4.1.5升级档完美安装版／《地狱邻居2》属性修改器／《地狱邻居2》游侠原创简体中文完全汉化包

魔法之战／虚幻竞技场2004／FIFA2004过人按键组合／黑帮之地／神圣纪事

TOPTEN

编辑部报告



《大众软件》大众共分享！

读者调查
大众软件2004年度

《大众软件》第二届（2004年度）读者调查活动将于5月正式启动

参加方式：

在参考上届读者调查意见反馈的基础之上，本届读者调查将在保留信件投票的同时增加**网络投票**。为了保证网络投票的真实性和整个活动的公正性，网络投票者务必要填写真实的个人资料及身份证号码，否则将取消参加活动的资格。信件投票规则与上届相同，答题卡复制有效，但每人只能填写1份。我们将会从填写最认真的网投和信投读者中抽取获奖者。**我们还将在2004年08月大众软件九周年活动时，从各地读者中另行抽取10位幸运读者，邀请到北京参加大众软件的周年庆祝活动，届时将会和大众软件的诸多编辑进行面对面的沟通，还将监看整个抽奖过程。**

奖项设置：

奖项	价值
特等奖1名	价值15000元
一等奖3名	总价值20000元
二等奖10名	总价值25000元
三等奖100名	总价值60000元
四等奖300名	总价值80000元
纪念奖1000名	总价值100000元

获奖情况和调查结果分析将刊登于2004年第18期《大众软件》杂志上。希望读者朋友们能够给我们以最大的关心和支持，踊跃参与我们的活动。

本活动解释权归《大众软件》编辑部所有。

King@popsoft.com.cn

完成于黎明时分

广播电视的数字化生存

——侧看CCBN2004

■本刊记者 龙猫











2004年3月22日，中国国际广播电视信息网络展览会（CCBN）2004在北京国际会议中心举行。

CCBN是由国家广播电影电视总局主办、国家广播电影电视总局广播科学研究院，广播影视信息网络中心和全国各省、市、自治区广播电视厅、局共同承办的一个专业性世界级行业盛会。CCBN是世界上第二大广电类展会，已成功举办了11届，受到中央及各大部委的热切关注。

在22日的主题报告会上，国家广电总局副局长张海涛先生作了题为“牢固树立和全面落实科学发展观，全力推进我国广播电视向现代传媒转变”的主题演讲，传达了国家对广播电视技术及其发展方向等方面最新的方针和政策。此外，中电集团（CEC）董事长杨晓堂、中央数字电视有限公司总裁孙玉胜、搜狐公司首席运营官古永锵先生以及索尼、思科等公司的高层，也分别作了关于数字电视等方面的主题演讲。

此次展会有近千家厂商参展，展览面积达60 000平方米，创下了亚太地区广播电视展览会的新纪录。与往届相比，CCBN2004更加突出了专业性。除传统的设备、技术和解决方案展览外，CCBN2004最突出的亮点是数字奥运和数字电视两大方面。本次数字奥运展是由第29届奥科委牵头，电信、广电几大运营商共同参展的。目的是推出一系列与数字奥运相关的新技术与新方案，着重于与公众紧密相关的广播电视、通信、信息服务等方面的数字化建设成果。

从主题报告会上的演讲和参展厂商展出的最新技术及解决方案来看，作为本次展会的另一大亮点，数字电视似乎更贴近公众生活，受到了更多关注。展会上全国14家相关单位、29个付费频道在展会上向观众现场播放，展示各频道全新互动的电视节目。

除此之外，广电总局等单位还联合举办了一系列活动，如四国军旗邀请赛、中韩电子竞技对抗赛等，给整个会场增色不少。

半月聚焦

《加强反垃圾邮件的建议》提交政协十届二次会议

据有关资料统计，全球10大受到垃圾邮件严重危害的国家和地区中绝大部分为亚洲国家，而中国更是仅次于美国高居第二。据悉，为了改变目前中国严重受到垃圾邮件危害的状况，2004年4月份国务院信息化领导小组将召开网络法规条例的立法研讨会，内容将涉及整个信息安全问题，目前综合性的《网络与信息安全条例》已进入国务院的二类法规立法规划。而一份名为《加强反垃圾邮件的建议》已被全国政协委员提交到全国政协十届二次会议。再加上企业的支持，一场对付垃圾邮件的攻坚战已来开序幕。

中科院杰出科技成就奖在京颁布

3月19日，“2003年度中国科学院杰出科技成就奖”在京颁奖，共有2人、6个集体荣获此奖项。身兼中科院自动化研究所文字识别中心主任的汉王科技总裁刘迎建，中科院数学与系统科学研究院陈锡康荣获个人奖；而中科院计算技术研究所的龙芯CPU研究集体，中科院北京基因组研究所的杂交水稻基因组计划研究集体等6个集体则荣获了集体奖。“中科院杰出科技成就奖”是中国科学院根据近5年内所做出的重大创新成果来评定的。中科院副院长施尔畏介绍说，中科院停止原有的“中国科学院科技成果奖”，奖励对象由科技成果转变为评价优秀个人和集体的主要科技贡献，突出的是以人为本的原则，并且奖项本身是纯粹性精神奖励，不颁发奖金，目的就在于大力倡导和激励科技人员的无私奉献精神。

投资与合作

“IT主管”培训班在东北老工业基地举办

3月21日，由信息产业部与微软（中国）有限公司共同举办的东北老工业基地“IT主管”培训活动正式举行。该培训涵盖了软件产品的规划与开发、整体项目管理和产品质量管理等一系列内容，面向东三省企业的IT主管，旨在进一步贯彻落实党中央、国务院关于振兴东北老工业基地的工作部署，提高当地企业的信息技术应用与信息服务水平，为传统产业改造和老工业基地的振兴提供技术指导和帮助。

新浪联合朗玛举办“首届中国网络通俗歌手大赛”

3月18日，新浪科技和朗玛科技联合宣布召开



产学研：Linux老调新唱？

■本刊记者 冰河

2004年3月12日下午，北京交通大学与共创开源公司共同签署协议，共建Linux协同开发与教学平台。北京交大将利用共创公司Linux桌面平台和NC软件，将Linux协同开发平台、Linux培训平台、Linux教学平台有机地整合在一起，进行教学与开发活动。中科院倪光南院士，教育部高教司林处长以及北京交大校领导、软件学院领导，共创开源公司副总经理刘明宝出席了此次签约仪式。本次合作双方签署的是长期合作协议。该项目的实施分3步进行，项目周期近20个月到2005年12月结束。届时北京交大将1000台以上的微机部署在Linux协同开发与教学平台上，结合校内学生自发组织的"Linux学习研究协会"，深化和普及高校计算机教学与研究，为众多学子提供更多IT技术商业开发和应用的实践机会，同时促进相关产业技术的迅速发展。近一段时期以来，中国诸多高校纷纷启动Linux开放教学实验室的类似项目。据悉，教育部高教司近期将斥资500万，在包括北京交大在内的20所高校兴建"Linux开放实验室"，培养和储备Linux人才。"产学研"（生产、学习、研究相结合）的呼声又在校园内回荡。众所周知，国内Linux企业长期处于叫好不叫座，烧钱不盈利的局面，至今为止尚未形成真正的商业竞争力。就此症结，本刊记者采访了首都信息发展股份有限公司名誉董事长、北京网络多媒体实验室主任陆首群教授。

陆教授多年来一直致力于支持Linux技术的商业应用和推广。针对记者提出的问题，他坦然承认目前国内的Linux企业发展局面并不景气，原因在于众多Linux企业成立之初所持的经营战略有误。"很多企业并没有真正意识到Linux技术的商业价值所在，而是将其作为一个概念来炒作，意图形成热点后，采用'上市圈钱'的手段来获得收益。这种短视的行为对Linux技术的商业发展并没有真正的推动，其结果是2000年兴起的Linux企业创业热潮，到现在没有结出应有的硕果。"陆教授遗憾地说。"现在无论是政府还是市场，都对Linux系统应用有实际的需求。因此，在北京市软件产业促进中心等部门的牵头下，我们成立了共创开源公司，和众多其他致力发展Linux系统技术的企业一起，摒弃过去存在的矛盾，集合资金和技术力量，建立中国Linux企业的真正竞争力。"

谈及Linux企业的商业盈利模式，陆教授发表了自己的见解："Linux技术由于其独有的开放源代码特点，在保证系统的开放性和安全性的同时，由于进行Linux技术研究的企业都必须遵循GPL协议，无法从Linux系统技术中直接获利。在国际上，也只有Redhat刚开始盈利，其余支持Linux桌面应用的企业都处于长期亏损的状态。因此，找寻Linux企业的有效盈利模式，是国内外企业需要共同面对的问题。IBM、HP等企业通过支持Linux在服务器中的应用，将UNIX上的应用软件移植到Linux上，获得了巨大收益，这给了我们有益的启示。拓展Linux的技术应用环境，开发Linux系统插件和应用软件，建立良好的技术使用基础，是长远的盈利之道。"

建立广泛的群众应用基础，这是Linux企业宣传多年的口号，但是真正具体执行奠基铺路工作的人却寥寥无几。也许这次Linux技术在校园中的推广应用，是走出的第一步。

"新浪—UC杯首届中国网络通俗歌手大赛"。大赛从4月1日起，在新浪与朗玛活动专区报名，经过初赛、复赛，于6月上旬在广州进行决赛。前期报名与选拔均采用网上形式，用户在朗玛UC的语音聊天室直接演唱，由专家评委现场进行评选。决赛则采用现场比赛、电视和网络同时直播的方式播出。

华硕举办GameFace中文征名活动

华硕联手国内知名媒体于2月中旬～4月1日开展了GameFace中文征名活动，到目前为止，共收到有效征名5000多个。"GameFace"是全球首套也是唯一一套能在游戏中完美运作的视频会议软件，只需搭配华硕全系列显示卡、摄像头，即可在游戏中以使用者自定的快捷键，开启任意窗口大小、透明度及位置的实时影音画面。活动详情请登录华硕gameface征名活动网页。

技术与服务

上海社会科学院引入网络会议解决方案

近日，FVC公司宣布与上海社会科学院合作，为其数字化进程提供先进的Click to Meet Express超媒体网络会议解决方案，以组建网络视频会议网。FVC Click to Meet Express网络会议解决方案，在会议终端不需专用设备，只需多媒体PC机即可；具有视频传输、音频交互、电子白板、程序共享、文字聊天、多种会议模式等几大功能。

优派制定2004年新策略

近日，优派宣布了"2004年中国区全线产品销量突破百万台"的销售目标，在产品和渠道方面"两手抓，两手硬"的战略，并携手六大强势代理举行了隆重的签约仪式；展示了新近和即将上市的全线LCD、CRT显示器、液晶电视、等离子电视、笔记本电脑、投影机等多款最新产品。值得关注的是，优派继续坚持对其显示器产品提供3年全免费的保修服务。



优派亚太区总裁林中庸。

Spansion闪存投入批量生产

3月17日，AMD与富士通合资成立的飞索公司（FASL LLC）宣布，采用Spansion 110纳米浮动栅技术的闪存已投入批量生产。该技术是商业生产中第一项突破130纳米限制的技术，它将大幅提升高密度闪存的性价比。

捷锐资讯推出一拖二电脑解决方案

近日，捷锐资讯推出魔力孖仔一拖二电脑解决方案。该方案由硬件和软件组成，是基于微软Windows XP多用户系统，采用底层内核技术对多用户多进程的信号进行分离和动态分配的智能分离器。应用该方案，两个用户只需配备各自的键盘、鼠标和显示器，而其他电脑硬件设备共享，即可实现一台电脑供两个用户同时使用的功能，任意一个用户都可在Windows XP下独立执行各种程序。

Interwoven推出数字资产管理方案

近日，Interwoven推出了MediaBin Asset Server 4.0。这是一款业内领先的数字资产管理产品，是Interwoven解决方案的基础套件之一。它基于Interwoven服务导向架构，可帮助用户对企业数据资料进行集中管理、控制和分发；可与多种服务器连接，帮助用户在本地管理所有资产，并为企业员工和业务合作伙伴提供集中、全球化的访问。

Adobe推出"Adobe数字艺术中心"

近日，Adobe公司推出"Adobe数字艺术中心"项目。该项目为各大院校提供全套数字艺术教育解决方案，从平面设计、数字视频、数字音频、网页设计、数字影像、多媒体及数字传播等7个方面，以师生互动的方式进行探索和教学。

产品与市场

蓝锐推出免费杀毒软件

近日，中蓝韩锐推出了蓝锐杀毒专业版的免费下载服务。此次推出的蓝锐杀毒专业版为30天免费试用版本，主要针对个人用户，同正式版一样可免费升级。该专业版通过了"VB100%"权威认证、"CHECKMARK"认证和微软产品兼容认证。蓝锐杀毒专业版采用蓝锐独有的三重杀毒引擎，具有对未知病毒的防御识别能力，可防止新型病毒对用户计算机的感染。

爱国者推出闪存式MP3

爱国者最近发布了一款闪存式MP3——镜界A18。它应用了纳米金刚玻璃的镜面设计，拥有高品质的MP3播放、录音、FM收音、TTS文本朗读等数码应用功能，操作极为简便，仅用5个功能键即可实现全部功能。

国产远程网络视频监控系统软件面世

北京先进视讯科技有限公司，日前开发出具有自主版权的专业网络视频监控系统AVinfo iDVR Ver3.0，填补了国内同类产品的空白。该系统基于目前最流行的Browser/Server构架，可通过任何IP网络（Unicast/Multicast）进行数字视频/音频的传输和管理，主要配合AV1500e/AV1600e及先进视讯自主开发的AV1300e系列网络视频服务器使用。

NVIDIA推出Quadro(r) FX 600 PCI

近日，NVIDIA推出了Quadro(r) FX 600 PCI专业图形卡。在一台基于NVIDIA技术的PC工作站驱动下，它最多可连接8台高分辨率数字液晶显示器。该卡除了具有NVIDIA Quadro FX系列的所有特性，如立体三维视图等外，还支持海量数据的交互式图形化"漫游"。本产品支持PCI技术，不但可用作地球物理和医疗成像等应用处理引擎，还可用作服务器中的高级图形控制台。

太平洋数码电脑城开办游戏专卖场

■本刊记者 生铁



游戏基地即将推出的广告牌。

4月8日，北京太平洋数码电脑城3层的"游戏基地"专卖场正式开张，开张当日举行了仪式活动。"游戏基地"专卖场占地面积500平方米，其中包含130平方米的试玩区。

开设专门的游戏软件和周边硬件专卖场在国内的大型电脑商城中还不多见，北京太平洋数码电脑城难道也要来凑一凑网络游戏的热潮嘛？带着好奇，记者采访了太平洋数码电脑城扩展部的刘蓓经理和策划部的李想女士。刘经理告诉记者，北京太平洋数码电脑城开设这样一个专卖场的目的并不是为了依靠销售游戏软件、点卡和游戏周边硬件来增长利润点。因为目前游戏方面的消费并不占家庭用户购买PC消费的主要部分，传统单机游戏盗版问题严重而网络游戏也有自己一正套完整的销售渠道，而是想通过开设这样的卖场来促进商场的DIY硬件市场的销售。商场去年转型为数码商城，但DIY的市场依然很大，并不想放弃它。业内目前围绕DIY市场所做的各种宣传炒作点也相对匮乏，在商城专卖DIY产品的3层推出这样一个"游戏基地"，其主要目的也是为带动商城DIY的销售。另外商场对于PS2等游戏机市场的开放也很有兴趣。

目前"游戏基地"的核心区域是一个提供27台电脑的试玩区（与思雅显卡合作）。到3月中旬，20余个柜台有70%已租出，其中包括游戏软件销售商和电脑游戏硬件周边经销商。P

朱希铎：Censoft欲打造网上办公楼



中关村科技软件有限公司总裁朱希铎。

■本刊记者 司马平安

中关村科技软件有限公司总裁朱希铎先生呼吁：人们在选择产品与服务的同时，能更多地从自身需求与产品特点开始。他针对政务方面提出了一个行之有效的办法，即可以从试点开始，在经一段实际应用之后再明确索引选择的产品与服务。此外，他还指出目前我国的现状是："在过去二三十年的信息化建设中，我国取得了巨大的成就，并形成了厚重的物理基础：建成了三大骨干网，大量的城域网、局域网、光纤入楼、宽带入户……但是也不能不看到，由于过去我们更多地采用自下而上的分散建设、投资型建设，重硬轻软，造成了建设水平高、应用水平低；各部门、各单位分别建信息资源应用系统，形成大量分散异构的信息孤岛；随处可见小局域网、孤立的数据库以及自编的应用软件，系统之间信息无法共享、无法交换。信息孤岛严重阻碍了信息资源的有效共享，在造成重复建设浪费资源的同时，极大限制了信息化应用水平与管理水平的提高。"

此外，我国目前还存在的问题是，有不少人把工作的重心放在产品的选购方面，而事实上电子政务与企业信息化建设皆属于需长期投入的庞大工程。相比软件选购而言，人才队伍的建设更为艰难和急需。

基于以上情况，朱希铎提出应以信息资源管理为核心，有效整合原有的资源这一理念。而中关村科技软件正是秉承这一理念，在国内隆重发布了全新采用符合国际标准基础平台技术的CenGRP3.0版全系列产品。有专家称，CenGRP3.0的发布标志着中关村科技软件公司已拥有自主知识产权的大型平台软件产品，其产品成熟度已达到国际先进水平。

对于CenGRP3.0，朱希铎向记者介绍说："在中关村科技软件对此次新推出的CenGRP3.0产品中，Censoft首次提出'e-workplace'概念，意在表明CenGRP将提供给企业或政府用户一整套网上办公环境。'管理e体化，网上办公楼'则是对CenGRP系统的核心阐释。管理e体化指政府或企业的所有信息资源，通过CenGRP可以整合为一体，从而使用户进入CenGRP系统，就仿佛走入虚拟网上办公大楼。真实办公楼拥有的一切，如大厅、前台、职能部门、会议室、办公桌以及办公资料，在CenGRP系统中同样一应俱全。它是真正实现信息化环境下资源共享、整合化一、高效运作、安全可控的企业或政府办公环境。"

另据介绍，自第一代CenGRP产品推出以来，已在电子政务、企业信息化领域得到广泛应用。国家电子政务示范工程、北京市电子政务内网工程、国家工商总局"红盾二期工程"、外经贸部的信息交换平台项目、吉林省电子政务工程、武汉市电子政务工程、云南省电子政务工程、中石化信息整合平台等项目，都采用了CenGRP的产品或解决方案，信息化整合的优势得到了普遍认同。

威盛推出Nano-ITX

威盛电子近日宣布隆重推出VIA EPIA N系列Nano-ITX主机板，面积仅12平方厘米，约与一片光盘片相当，是目前世界上最小、整合度最高的标准X86平台主板。该主板内建无风扇设计的VIA Eden-N处理器，并搭配VIA CN400数字媒体芯片组，是专为小型连接设备进一步缩小外形尺寸需求而设计的。

艾尔莎推出FX 736 Extreme/736LE显卡



近日，艾尔莎（ELSA）推出两款新显卡——艾尔莎影雷者FX 736 Extreme和影雷者FX 736LE。这两款针对主流市场推出的产品，分别采用NVIDIA GeForceFX 5700和NVIDIA GeForceFX 5700 LE显示芯片，可为游戏提供更优秀的高解析度视觉效果，已满足目前广大玩家组建性价比较佳的游戏平台的愿望。

汉景科技推出"中文智能处理系统"

汉景科技联合基网软件推出了"中文智能处理系统"。该系统可对网络浏览、电子邮件和即时聊天小软件进行管理；可有效管理公司网络的浏览情况，有效拦截垃圾邮件、病毒邮件和泄密邮件，并能有效管理MSN、ICQ和YAHOO MESSAGE等流行的即时聊天软件。

美通无线推出《整蛊音效》

美通无线近日推出了融合各种夸张搞笑因素的超酷铃声下载"套餐"——《整蛊音效》，以满足不同用户群体的个性化需求。首批特别推荐的几首下载铃声，分别从电影、古诗词、生活琐屑几个方面让你领略手机铃声的超炫风韵。只要你是移动梦网用户，便可进入美通无线《整蛊音效》铃声之旅。

五洲科技"玉玲珑"键盘上市



近日，香港五洲科技有限公司推出一款为搭配液晶显示器而设计的笔记本式冷光键盘——LaView（新观点）玉玲珑。该键盘采用PS/2接口，104键，支持Windows 95/NT/98/2000/Me/XP。其最大特点是半透明的按键键帽下有发光材料，工作时整个键区透出柔和的绿光，即使在夜间使用也无须开灯；键盘上还配有可自由控制的冷光专用开关按键。**市场参考价：199元。**

惠浦电子打造外设套装



惠浦电子近日推出了"名匠套装"，同厂出产的显示器、机箱、键盘、鼠标4种产品捆绑在一起销售。显示器是HPC系列中的"名匠"1769SP，使用三星的DFT显管，带宽165MHz，最高可达1600×1200分辨率；机箱采用全折边冲压成型，免工具拆装；配备多媒体键盘和高精度鼠标，可满足家庭用户的多种需求。**市场参考价：1599元。**

新贵科技推出"青梅竹马"键鼠套装

近日，新贵科技正式推出新型键鼠套装"青梅竹马"KM-025。该套装采用久经市场考验的800CPI"极速豹"光学鼠标和新设计的键盘。键盘采用3段式触感设计，具有1000万次以

上的按击寿命。键盘的9个功能键，可迅速实现“页面刷新”、“多媒体播放”、“web主页”、“收发邮件”等网络功能。**市场参考价：168元。**

降价与促销

TCL推出3·15促销活动

TCL电脑推出“3.15浓情双重喜，TCL特惠体验月”春季促销活动。活动的主打机型是TCL锐丽系列和锐翔T系列电脑。TCL锐丽系列高端机型，采用了含超线程(HT)技术的P4 2.8GHz处理器；锐翔T系列能直接收看高清晰数字电视节目。活动期间，凡购买锐丽系列的，可获得多重选择而又丰富的超值大礼包；购买锐翔T2101的，即可拥有1台彩色喷墨打印机；购买锐翔T2281、T2211的，只需加198元，即可获赠彩色打印机。

一句话新闻

3月24日，欧盟国家正式宣告对微软垄断个人电脑操作系统的行为处以4.97亿欧元（合6.13亿美元）的罚款，这项罚款将会创出历史罚款记录的新高。

金山毒霸病毒预告

4月19日，蠕虫病毒Worm.BAT911将会发作。它是因特网上的一种蠕虫病毒。如果计算机没有密码口令保护，它会以扩展名为.bat的文件形式进入C盘中，从而锁定C盘的共享驱动器，并且通过互联网，自我复制到其它未受感染的计算机上。

4月23，蠕虫病毒梅利莎（Macro.Word97.Melissa）将会发作。该病毒能感染Word 97、Word 2000的DOC文件，并通过它们进行传播，感染通用模板NORMAL.DOT，并自动修改Windows注册表。当启动Word系统后，再上网启动Outlook时，病毒会自动向外大规模传播。由于是给熟人发送的，因此容易被人们忽视。同时，该病毒还会自动重复，由此引起连锁反应，会在短时间内造成网络严重阻塞，影响人们的正常网络通讯。

4月25日，蠕虫病毒硬盘杀手（Worm.OpaSoft）将会发作。该病毒使用PECompact压缩过，可通过网络传播。病毒运行时把自身复制到系统目录下，并修改Windows注册表。它利用了Win9X系统的一个漏洞，可在局域网内迅速传播；即使共享的文件夹设有密码，病毒也能访问。如果是WinNT系统，病毒则通过共享文件夹传播。

4月26日，文件型病毒（Win95.CIH）将会发作。它利用所有可能的途径：软盘、CD-ROM、Internet、FTP下载、电子邮件等进行传播。由于该病毒将其代码存放在硬盘受感染文件的可用扇区内，因此这些文件的长度不会增加，从而达到隐藏的目的。该病毒只影响32位文件，故只限于Windows 95/98系统。当病毒进入内存后，会截取Installable File System(IFS)以使感染所有扩展名为EXE的可执行文件。

上述病毒金山毒霸均能查杀，请用户到毒霸网站www.duba.net下载新的升级包。

金山「蓝色梦想」全面进军企业信息安全市场

■本刊记者 司马平安

对于企业安全市场，行业内普遍认为相对于通用安全市场而言门槛较高。一家企业如果希望在此市场有所成就，至少需要在技术、服务、渠道等方面积累两年。金山公司正式宣布进军企业信息安全市场距今已有1年左右的时间，而根据该公司内部员工的介绍，他们为此已至少付出了3年的心血。

就在前不久，金山公司在刚刚发布了2004年总体新战略之后，又向外界隆重宣布了SUG2004年信息安全新战略。刚刚挂帅SUG（金山信息安全和工具软件事业集群）的金山公司副总裁兼CEO王涛公布了2004年金山企业信息安全的全系列产品线，同时宣布正式启动全国大型活动——“蓝火计划”。本刊记者注意到金山提出的一个全新概念“蓝色梦想”。王涛对这一概念的诠释是：“‘蓝色梦想’是一个拥有领先技术、完善服务、完整解决方案的全方位企业信息安全新概念，体现为‘蓝色’软件、‘蓝火’服务、‘蓝芯’技术。”。

“深入扎根企业信息安全市场，是SUG2004年的战略重点。我们有能力也有信心拿下企业信息安全市场，此时大举进攻正是时候。”对于SUG2004年全新战略王涛很有信心。本刊记者了解到，秉承“技术立业”这一战略口号，金山依靠自主研发，推出“蓝芯”自主引擎，并以“为用户提供信息安全整体解决方案”为重点目标，推出第7代金山毒霸、Exchange邮件防火墙、网关防毒、入侵检测等一系列“蓝色”软件。

让我们最感兴趣的是金山提出的服务新理念——“先行服务与服务先行”。2004年金山倡导信息安全服务先行新理念，推出“蓝火计划”：组织10人“蓝火工程师”专家小组，培训100名“蓝火工程师”，深入北京、上海、广东、南京、成都五大区域为企业提供上门服务；50天内对5000家企业网络安全现状提供一次安全诊断，根据企业自身情况量身订制出专业的企业网络信息安全解决方案；向全国有各种安全需求的企业，发放最新的金山毒霸网络体验版。

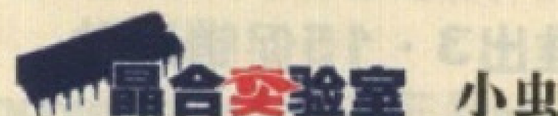
最后，面对竞争对手抢单的问题，王涛表示：目前金山公司所走的路线实际上是在努力开发新的客户，而他们所提出的概念实际上也是对市场进行了细分，金山的产品更为切合实际而满足不同用户的需求。



金山公司副总裁兼CEO王涛。



厂商：索尼电子有限公司（SONY）
上市：2004年3月
售价：18800元
附件：不详（样机）
推荐：注重外形、手感、功能的高端移动办公用户
咨询电话：800-810-2228

炫目度：
口水度：
性价比：


晶合实验室 小虫

时尚新风——索尼VAIO Z1VXCP笔记本

VAIO PCG-Z1VXCP（以下简称“Z1VXCP”）是备受时尚用户青睐的索尼VAIO Z1V系列最新产品，它基于Intel“迅驰”架构，拥有豪华的硬件配置、时尚的流线型外壳和丰富实用的软件。

Z1VXCP是一款光软互换型笔记本，采用硬度很高的亮银灰色磨砂铝合金外壳，金属质感十足，手感非常好，机身尺寸为316mm×23.8mm（最薄处）×247.4mm，整机重量为2.1kg。由于电池厚度较大，平放时机身有一定倾斜度，索尼别出心裁地在左右两侧设计了2个流线型凹槽，除美观外还起到保护接口的作用。左凹槽（左图）包含IEEE 1394接口、记忆棒读卡器插槽、2个USB 2.0接口、耳机和麦克风接口，凹槽上方是无线端口，右边则是PC卡插槽；右凹槽（右下图）包含电源按钮、散热网口和Modem接口，上方是无线端口，左侧是Combo光驱。它的其他接口也采用内藏式设计，D-Sub显示器输出和网卡接口隐藏于电池左侧的翻盖内。



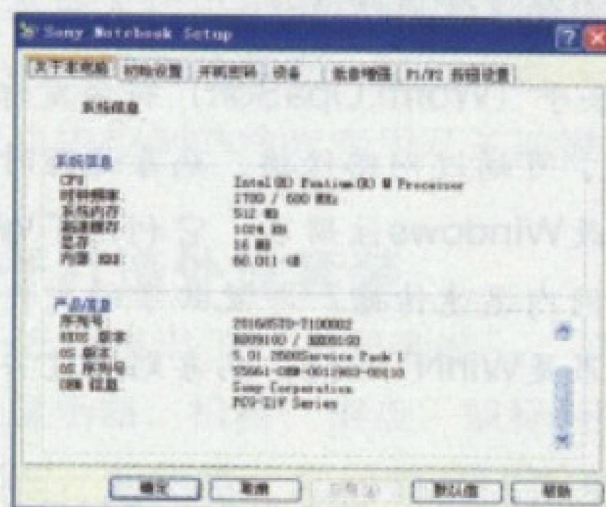


Z1VXCP采用18.5毫米人工树脂键盘，键程较短，不过手感相当舒适；键盘前方左侧是无线网卡开关按钮、工作指示灯和P1/P2可编程按钮。它的触摸板和左右键按钮相距较远，加上按钮采用长条形设计，手感并不很好，同时它也未集成CF卡读卡器，这是笔者对其最不满意的2个地方。

硬件配置方面，Z1VXCP较其前身Z1VCP改变并不大，仅将P-M处理器由1.6GHz升级到1.7GHz。它配备512MB DDR内存、60GB硬盘、14.1英寸LCD、ATI MOBILITY RADEON 16MB显卡、松下24×Combo光驱和4400毫安时锂电。若用户有额外需要，可通过选配接口扩展槽增加3个USB 2.0、1个并口和1个DVI接口。

Z1VXCP在MobileMark2002中的整体得分为181，电池寿命为198分钟；3DMark2001 SE V3.30默认测试得分为1697；Quake III 1.32 HQ 1024×768测试得分32.7fps，Normal 800×600测试得分55.4fps；性能不是特别突出，尤其是显示系统，不过足以应付大多数FPS游戏。它的液晶屏质量很好，看影片、玩游戏基本没有拖尾，可视角度也较大；不过屏幕底部灯管较亮，影响了亮度均匀性。长时间玩游戏，Z1VXCP也不会明显升温，不过散热孔出来的气体温度相当高，说明散热系统效率很高。

Z1VXCP标配Windows XP专业版+SP1系统，预装软件包括Photoshop Elements2.0、WinDVD 4.0、Acrobat Reader 5.1、Norton AntiVirus 2003和4款SONY自己的软件（系统和软件均为简体中文版）。SONY的软件中Network Smart Capture是一个可视通信工具，还可从DV中捕捉静态/动态影像并通过E-mail发送；SonicStage是一个多用途音乐软件，支持音乐播放、刻录MP3 CD、下载音乐等功能；PictureGear Studio是一个图像文件管理、浏览、编辑和打印的程序，可将图片做成相册、幻灯片、日历、明信片、CD或MD的标签；Dvgate Plus则是一个简洁易用的DV视频采集、编辑、输出软件。笔者最欣赏的是它提供的Notebook Setup配置工具（上图），通过它能在操作系统中设置BIOS和定义可编程键。





工程师点评

Z1VXCP的电池寿命一般，3D性能也很难满足游戏玩家的挑剔要求。不过对于移动办公用户来说，它时尚炫目的外形是高贵的象征，而高稳定性、大容量存储加上与硬件配合丝丝入扣的原创软件，则代表着优秀的内在品质和设计者对用户的体贴。


Microsoft
创新触手可及
微软光学极动套装
游戏 玩家超值装备
微软光学定位技术
6000帧/秒
定位精准
反应快速
只需轻轻一按
即可访问您最常用的程序
Internet、电子邮件和搜索
此键盘功能齐全
融入了流行的设计元素
有助于您提高工作效率
微软硬件中文主页：
www.microsoft.com/china/hardware
©2004 Microsoft Corporation.保留所有权利.

微软光学灵巧套装
DIY首选 装机
微软硬件中国区代理商：北京北纬机电技术有限公司
垂询电话：(86-10)8266550
网址：www.beiwei.com.cn



厂商： LG电子
上市： 2004年3月
售价： 1200元
附件： 说明书、保修卡、电源线、驱动软盘
推荐： 普通用户
咨询电话： 8008289069

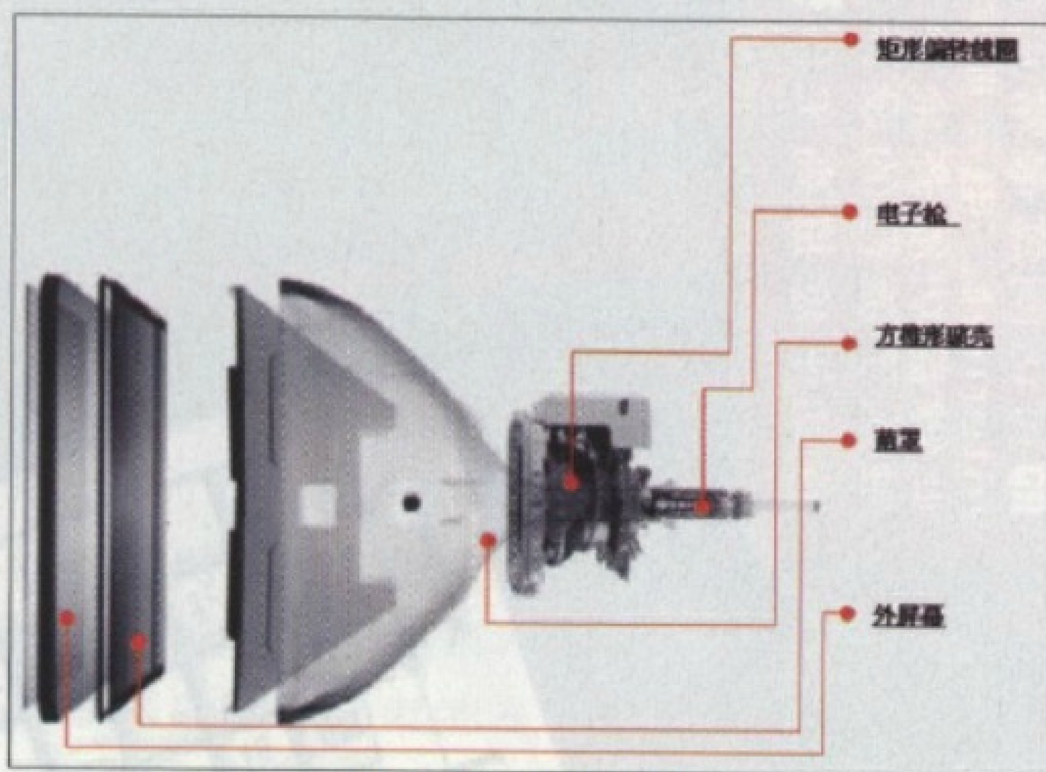
炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

CRT的反击——LG方管未来窗F720B

新的“未来窗”F720B带给我们的是令人瞩目的“方管”技术。这对大多数读者是一个陌生的名字，这是一种构思巧妙、实用性很高的新技术。

CRT显示器产生图像的基本原理是：电子枪发射电子束，偏转线圈通过磁场控制电子束的方向，使之投射到荧光屏上产生图像。当前最成熟的偏转线圈技术当数圆形偏转线圈，其最大优点在于价格低廉、工艺简单；但它也有固有的限制，由于平面的偏转半径不同，线圈磁场对电子束的控制无法完美，这也是为什么球面显示器能较好地聚焦，而纯平显示器的聚焦始终不好控制的根本原因（荧光屏越平，偏转半径差别越大）。



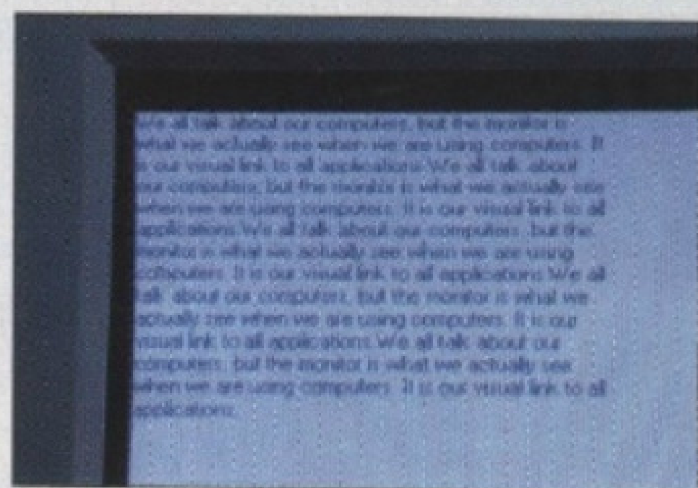
“方管”技术示意图

LG的“方管”较好地解决了这个问题，它将显像管的偏转线圈由圆形改为矩形，能使3个电子束（R、G、B）几乎平行地折射到屏幕上所对应的图像点，在最难表现的边角都能清晰地聚焦。“方管”另一个特点在于显像管的玻壳也变为方锥形，我们认为它只是矩形偏转线圈的副产物，总不能让矩形偏转线圈和圆锥玻壳搭配吧。

矩形偏转线圈和方锥像管玻壳除在边角聚焦具备先天优势外，还能有效控制和屏蔽电子束产生的X射线，这在强调环保、健康的时代来说是一大进步，想想多少显示器前面都挂着价格不菲的“保护”屏啊（姑且不论其是否有用）。此外，对电子束的高效控制也使得我们不必给电子枪提供以前那么多的电力，据介绍相对传统显示器它的能耗降低了20%。“方管”技术还包括了“三重平面”等支撑技术，能降低环境光反射、增加透光性。

F720B的外观并无太多特别之处，机身塑料质地一般，有些偏软。它的OSD操控键多达6个，呈“笑脸”弧线一字排开，不过我们并不喜欢这样的设计，因为在操作时需要两只手才能自如调节，不很方便；不过其OSD菜单做得还不错，设置合理，操控项目非常丰富，并提供了多达12种菜单语言选择。这款显示器的指标并不突出，71kHz的行频和110MHz的视频带宽都与常见的低端纯平相同；LG同期推出的还有一款F720P，行频和带宽分别达到98kHz和203MHz，价格为1588元。

F720B的“呼吸效应”较明显，屏幕中部两侧有约2～3mm的位移；色彩表现方面整体感觉不错，屏幕左上色温相对右下有轻微偏高，不过只是在纯白屏幕下能感觉到，在可接受范围内。受益于“方管”带来的技术改进F720B的聚焦的确很优秀，中心和边角聚焦效果都非常好，和市场上常见的中低端纯平形成鲜明对比，给人耳目一新之感。它在几何失真及收敛方面表现也很好，同样给我们留下不错的印象，这会让对线条要求很高的CAD设计者感到非常愉悦。


优秀的边角聚焦，屏幕边角的文本显示和屏幕中心一样清晰。

晶合实验室测试联盟



工程师点评

LG的“方管”技术在显示效果、环保及保护人体健康方面都有新的建树，本次送测的“未来窗”F720B也表现出了其特长。我们认为，在目前纯平显示器市场价格战和同质化竞争的背景下，LG“方管”显示器是相当可口的一道“新菜”。



厂商： 百世
上市： 2004年2月
售价： 799元（128MB）
附件： 森海塞尔MX300耳机、充电器、简易说明书、保修卡、眼镜布、驱动光盘等
推荐： 银子不多，注重性价比的MP3爱好者
咨询电话： 010-82517101

炫目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

多功能MP3小将——百世Mh-6668 MP3播放器

多功能、小体积一直是电子产品努力发展的方向之一，厂商们也一直没有停止开发的脚步。本次百世送测了一款小巧玲珑的Mh-6668，它除具备MP3/WMA播放、FM收音、录音及存储功能外，还支持文本阅读和英汉词典两项较实用的功能，为其添色不少。


小巧的Mh-6668

它的售价仅799元，实惠的价格往往意味着某些成本方面的妥协，例如包装。它的外包装显得有些简单，附件不多却占据了不少空间。Mh-6668的液晶屏分辨率较高，能显示4行文字（每行最多8个汉字），显然是为配合文本阅读功能而设计。显示屏提供了蓝色背光，效果不错，光线均匀，稍显遗憾的是无法调节对比度。由于内置较多功能，它的菜单操作非常复杂，而说明书却不够详细，经过长时间"学习"+摸索说明书后，笔者才掌握其操作要领；希望厂商以后能在说明书里更详细地介绍操作方式。

Mh-6668采用"金属+塑料"的外壳组合，机身背部采用金属工艺，标注均采用蚀刻方式，看上去很漂亮；但其两侧按键的功能标注相对于按键都有错位，虽然不影响使用，但最好能加以调整；而侧面为塑料制造，工艺一般。

作为一项有趣而实用的功能，百世Mh-6668能够阅读TXT格式的文本文件，它甚至提供了对繁体中文的支持（对汉语的支持需安装相应字库，而缺省状态下已安装，用户可自行更换字库）。测试时，我们使用了较大的文本文件，没有发现什么问题，不过如果长时间阅读，电池可能会成为问题（它采用内置锂电，因而无法使用备用电池）。


附带的森海塞尔MX300耳机

百世Mh-6668内置的英汉词典词汇量为15万，和常见的专用电子词典相比，它的功能比较简单，根据字母排列进行检索，搜索速度也较慢；考虑到这只是它的一个附属功能，我们认为这些缺点还是可以接受的。此外，它还有简单的单词"学习"功能，分别针对大学4/6级考试、GRE、MBA、TOFEL、成人高考、高中英语、研究生入学考试、自考等设置了11类词库，并通过浏览来复习。

虽然某些功能不很令人满意，但Mh-6668的本职工作还是做得比较出色的，它标配森海塞尔MX300耳机，保证了回放的品质。这不禁让我们想起以前试用过的一些定价较高的MP3，采用的耳机往往比较一般，虽然机身做得很好，要求较高的用户却不得不另行购买额外的附件。在我们看来，播放器和耳机的关系很像声卡和音箱——即使用AC'97声卡配中高档木质书架音箱的效果，也会远好于Audigy2配几十元塑料音箱的表现。


开机画面生成器

百世Mh-6668还具备变速复读、录音及FM收音功能，其变速复读能做到"变速不变调"，值得外语学习者一试；FM收音能够储存30个电台。它还支持开机logo的更换，随机附送的软件能将BMP图片保存为单色的logo文件。



工程师点评

虽然百世Mh-6668有这样或那样的不足，但却具备出色的性价比、众多的实用功能及MX300耳机，消费者应该根据自己的需求，在其优点和缺点间进行权衡。



厂商： 创新未来电脑有限公司（Creative）
上市： 2004年3月
售价： 1180元
附件： 音频连线、简易说明书、支架、线控器等
推荐： 对音质要求较高的创新声卡用户
咨询电话： 010-64255500

炫目度：
口水度：
性价比：



晶合实验室 别理我

创新新兵——Inspire T5400 6声道多媒体音箱

近来创新在音箱方面不断有新动作，大面积的降价显示出其生产线有较大调整，老产品基本停产，面临更新换代。Inspire T5400（简称T5400）是创新的中档主打音箱Inspire 5.1 5300（简称5300）的升级版，各方面变化都比较大，非常值得一“听”。

外观上，T5400相对于5300显得更加成熟、理性，但我们觉得它缺乏了一些时尚气息：以往创新为Inspire系列定义了“充满了质感、温馨的生活体验和写意”的形象，现在的T5400似乎有些偏离，少了几分温馨的感觉。不过T5400依然继承了Inspire系列高雅庄重的风格，色调以黑色为主，棱角非常分明；低音炮一改5300的正方体结构，箱体做了较大改进，长方体立式结构节约了空间，看上去显得消瘦冷艳。T5400的低音炮防磁性能一般，使用时需要远离CRT显示器。

T5400的卫星音箱和低音炮一样，棱角较分明，和5300有明显差异，金属底座也比后者的塑料底座更加结实。它的卫星音箱有非常重要的改进，不仅制造工艺提高了一个档次，左右声道和前置中央声道音箱还增加了一个高音单元，这对提升高频效果有较明显的作用；同时，独立的中频扬声器显然和单一的全频带扬声器在音质上有所区别。从成本角度考虑，创新仅在前方声源上采用两分频设计，而后置环绕依然采用单一全频扬声器设计。它的输入输出端口没有太多变化，依然保持创新人性化的彩色插口，和5300相比多了一个耳机输入，低音调节也移至线控器上。T5400的线控器（带耳机插孔）和Inspire T7700的M-PORT线控器在外观上有些相似，但没有集成M-PORT功能。



两分频及全频扬声器卫星音箱

我们使用SB Audigy声卡试听，用软件生成40～20000Hz频率正弦波，T5400基本达到其标称的40～20000Hz频响范围，但频率上探还是显得比较勉强，16000Hz应该是听音者能听到的实际范围。乐曲试听使用Foobar2000 0.8播放软件与ape格式音频，采样率Resample至48000Hz，T5400的表现较前辈5300有一定提高，这和创新不断优化其声卡和音箱组合有密切关系（我们在黑金2声卡上使用该音箱时，效果便有轻微折扣）。

它的高频部分表现不错，干净、清爽；古筝《出水莲》、断弦声、碎玻璃声等曲目音效都有很好的表现，细节解析力突出，这和采用分频设计不无关系。T5400的中频部分相对较突出，创新音箱清新明快的特色表现得很明显，不过耐听度还是有所欠缺，虽然无法直接捕捉到刺耳或干涩的感觉，但长时间听音后还是会产生听觉疲倦。

T5400的低频部分并未能给我们带来太大惊喜，至少和5300相比没有明显进步。当然这只是相对而言，作为一款后继产品，我们觉得它的起点应该比5300更高一些。低频有力、速度快、解析力较强是创新Inspire系列音箱的特点，T5400也继承了这一点，某种意义上说，同价位产品里还没有能做得这么全面的，它对流行音乐的支持很到位。

T5400的立体声分离度很高，在观赏DVD、玩游戏时能带给我们很好的定位感；中置音箱功率为20W，比卫星音箱的8W高出不少，有利于加强DVD影碟中的人声。该音箱信噪比标称达到80dB，实际试听中的确能达到较高水准，声卡静音状态下，除非将音量调至最大并贴近音箱，否则无法听到噪声，其功放电路的设计值得赞赏。

晶合实验室测试联盟

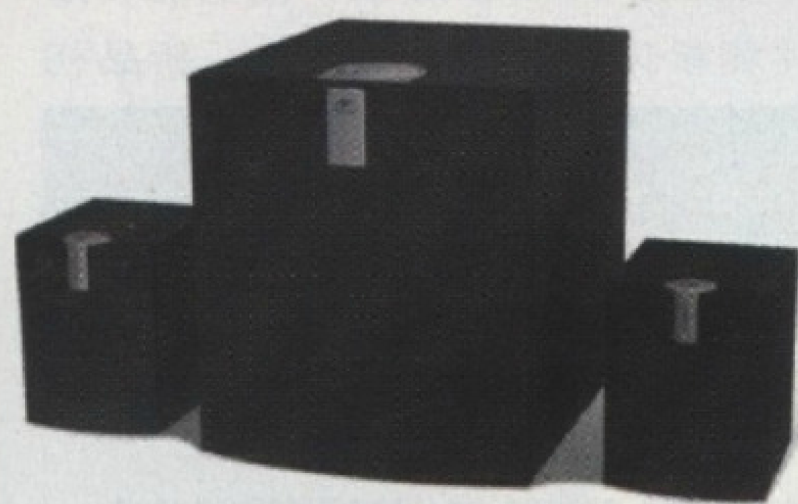


工程师点评

作为Inspire 5.1 5300的升级版本，T5400在很多方面都超越了前辈，特别是卫星音箱2分频的设计使其表现力提升不少；鉴于它的价格并不比5300高出太多，很有希望取代5300成为中高端多声道音箱市场的佼佼者。

Update 04'

打造新一轮的听觉革命



C3300 for PC Music

- 造型简单，纯粹，前置音量调节；
- 3英寸全频带扬声器，中高音细腻纯厚；
- 5.25英寸大口径低音扬声器，确保低音强劲有力；
- 有黑色、白色两种颜色可供选择。



C3500E for PC Gaming

- 木质低音箱体,时尚卫星箱,前置音量调节；
- 有银白、宝蓝、黑色、木纹白四种颜色可供选择。



C3700 for PC Music

- 造型简洁时尚，庄重大方；
- 3英寸全频带扬声器，中高音细腻纯厚；
- 5.25英寸大口径低音扬声器确保低音汹涌澎湃；
- 有黑色、深灰、粉色、蓝色四种颜色可供选择。

Hussar® 轻骑兵® 专业个人音响制造商

各地经销商：(以下按省会字母顺序排序，不分先后)





A004043

北京：010-82664390、010-82663374、010-62647854、010-82668505、010-82852190
上海：021-58365039、021-62286350
天津：022-27462532
成都：028-85446913、028-86313679
重庆：023-68791998、023-68793415
长沙：0731-4142220、0731-4151465
长春：0431-5640485、0431-2734812
长春：0431-5628963
吉林：0432-2449935
沈阳：024-23967161
大连：0411-3627631
锦州：0416-2142659
鞍山：0412-2226419
福建：0591-3358279
厦门：0592-2233448
泉州：0595-2968476
贵阳：0851-5818970
深圳：0755-83682099
哈尔滨：0451-86230721
合肥：0551-3662944
杭州：0571-88217220
金华：0579-3210866
温州：0577-88821400
宁波：0574-87267637
呼市：0471-6289852、0471-2267947
包头：0472-3622136
赤峰：0476-8368291、0476-8248751
济南：0531-6559560
青岛：0532-3826090
烟台：0535-6656105
淄博：0533-2775708
昆明：0871-5165587
兰州：0931-8274031、0931-8277081
南宁：0771-5318276
柳州：0772-2836338
南昌：0791-6267256、0791-6288676、0791-6262557
南京：025-57713317
无锡：0510-2755076
常州：0519-6644857
南通：0513-5104991
淮安：0517-3915656
徐州：0516-3824186
石家庄：0311-7036554
唐山：0315-2826308
秦皇岛：0335-3042700
保定：0312-2031809
太原：0351-8710483
武汉：027-87160038
汉口：027-82807707
乌市：0991-7793624
西安：029-5598151、029-5543604、029-2242311
宝鸡：0917-2866660
郑州：0371-3551253

制造商：北京市中北高科机电公司　地址：中国·北京市中关村南大街七号三层　邮编：100081　免费咨询电话：800-810-0141　http://www.hussar.net



厂商： 北京联合光华科技有限公司
上市： 2004年3月
售价： 480元（优惠价）
附件： 说明书
推荐： 家庭用户和学生
咨询电话： 010-86817713

炫目度： 👁👁👁½
口水度： 3
性价比： 羊羊羊½

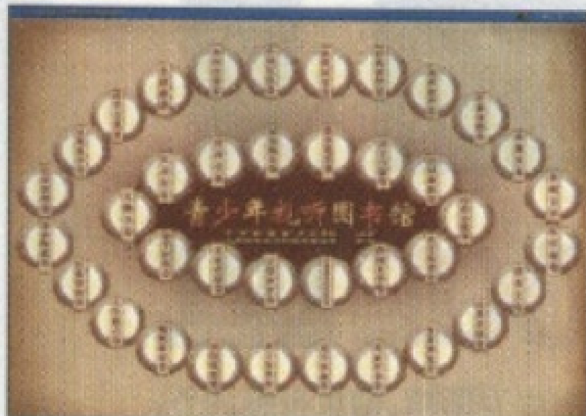
晶合实验室 别理我

爱我就送我——青少年视听图书馆

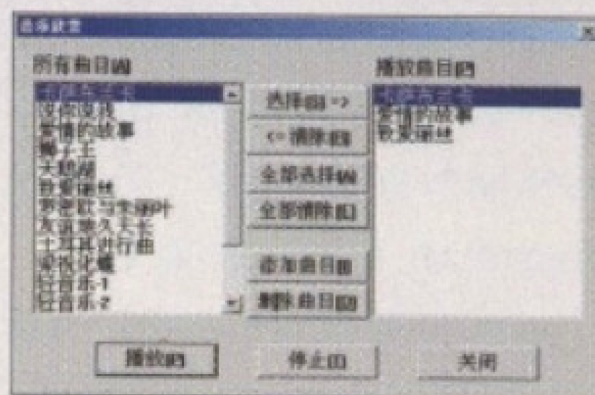
北京联合光华出品的《青少年视听图书馆》（下简称《图书馆》）是一款为特定年龄层用户设计的电子图书库集，对于提高青少年知识面大有裨益，同时又为图书的保存收藏提供了很好的平台，能节约大量开支。

《图书馆》包装相当精美，“爱我就送我”这一广告口号对父母很有号召力。产品包括说明书及12张光盘，说明书编制比较简单，其中的书目很有用。软件安装虽然比较简单，但需同时安装的相关软件较多且过程漫长，如果误中断则无法正常使用。第一张为系统盘，而《图书馆》的具体内容搭载在其他11张光盘中，在使用过程中需要不断更换盘片，相当麻烦，而且读盘过程中常常耗费大量系统资源造成程序假死状态，鉴于这些因素我们建议购买正版软件后最好制作光盘镜像，大概会耗费约8GB的硬盘空间。

《图书馆》内容丰富而且针对性较强。它依据青少年素质教育的需要设计了38个库，共收藏作品8000余部，主要包括唐诗、宋词、元曲、古典名著和诸子百家；外国文学、英文原著；休闲旅游、医疗饮食、中外历史；寓言童话、漫画幽默、科普读物和传世名画；体育纵览、经济管理和自然科学等等。如果按传统印刷图书计算，价格不菲。《图书馆》不仅量大，而且针对性较强，内容贴近中低年龄段，所选内容学术难度并不太高，适合提高知识面。《图书馆》还包括了名家评书及经典相声的MP3，内容值得肯定，但音质不是很好，采样较低，给人比较粗糙的感觉，且部分评书采用快板，形式上不够统一。

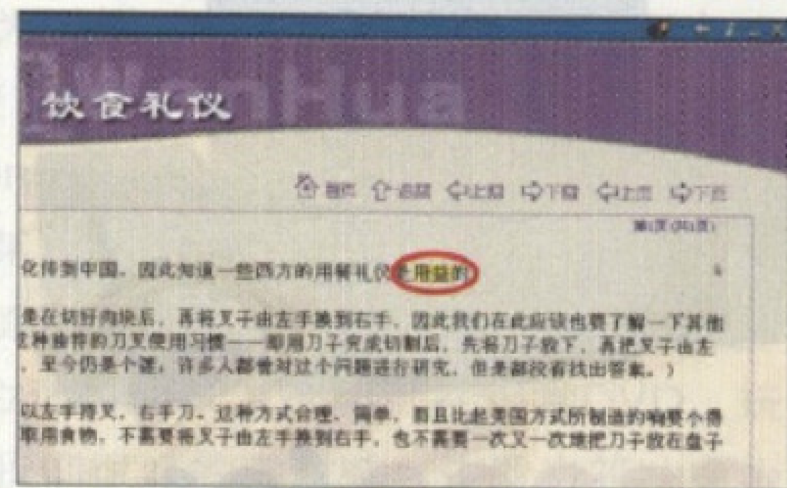


“大眼睛”软件界面


音乐播放工具

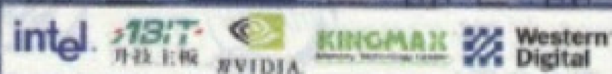
《图书馆》的界面看上去相当大气，38类视听读物像巨大的眼睛一样排列开来，看上去有些眼花缭乱。软件操控比较简单，相对早期产品没有太大改进。在欣赏图书的过程中，可通过其内置的简易MP3播放器回放音乐，该功能较为实用，可以批量添加本地硬盘中的MP3作为背景音乐。《图书馆》采用2种文件格式：EDB以及大家比较熟悉的PDF，它们分别由UNISUN D-Book Reader和Acrobat Reader提供阅读支持。

和早期产品一样，该软件的检索、阅读功能比较原始。其检索功能只能通过作者和书名进行，而且不支持模糊查找，实际意义不大，文章内部的检索则完全依靠阅读器本身，相对而言Acrobat Reader速度较慢但功能较全。《图书馆》可利用捷通听霸TB3000为用户把书读出来，但功能和效果较差，具体评测参见2003年23期中“新品初评”的《中文经典数字图书馆》一文，这里不再赘述，只建议大家在不得已情况下使用。



图书界面局部及其中的低级错误

虽然《图书馆》使用上比较令人满意，但还是出现一些比较低级的错误，如错别字。我们希望编者在校对方面把紧关口，毕竟青少年在知识上尚未成型，最好不要出现误导现象。



工程师点评

《青少年视听图书馆》定价990元，显得有些高，据介绍实际销售可能会优惠至480元，这样的售价我们认为还是非常划算的。相对早期产品，在软件平台上并没有什么改进，只是对内容进行了调整，售价也实惠了很多。



走进研究院之

■本刊记者 龙猫

前言

IBM这3个字母会让你在第一时间联想到什么？是精巧昂贵的ThinkPad笔记本，是功能强大的@server服务器，还是战胜卡斯帕罗夫的“Deep Blue”超级计算机？或者，是一望无际的蓝色……



昊海大厦安静地坐落在北京西北角的上地信息产业基地，这座6层高的灰色建筑外面既没有飘扬的彩旗，也没有醒目的广告牌。如果不是大门口挂着一块写有“IBM中国研究中心”的门牌，大概不会有人想到蓝色巨人的中国研究中心会在这座外表看似灰头土脸的建筑里占据着两层楼的空间。

如果把微软亚洲研究院比作性感张扬、活力四射的曼妙女郎，那么IBM中国研究中心就是一位成熟内敛、端庄高傲的窈窕淑女，这正是这个老牌IT厂商的一贯风格。在其他研究院频频曝光于媒体，成为新闻焦点的时候，蓝色巨人表现出了与生俱来的沉稳和老练。它不在乎明星效应，甚至不在乎可能还有很多人不知道IBM在中国有这么一家研究中心——他们的目光也许更多被微软等公司吸引过去了。IBM并不在乎这些，对它来说，如何把智慧变成实物摆在人们面前，比赚取人们的眼球更有说服力。从这个角度来看，IBM将研究中心设立在这样一座建筑中，也就很能说得通了。

“我们当初之所以选址在这里，就是为了给员工们提供一个安静的研究环境。”前来迎接的研究中心主任行政助理小姐对我们说。



IBM中国研究中心

从这里开始

IBM研究部门在全球共有8所研究中心，它们分别是作为全球研究中心总部，位于美国纽约州约克镇的华生研究中心，加利福尼亚州圣荷塞的阿莫顿研究中心，德克萨斯州的奥斯丁研究中心，瑞士的苏黎世研究中心，以色列的海法研究中心，日本的东京研究中心，印度的德里解决方案研究中心以及我们今天介绍的中国北京的中国研究中心（CRL——China Research Laboratory）。IBM中国研究中心成立于1995年9月，是IBM在发展中国家建立的第一个研究中心。

采访IBM中国研究中心并非想象中那么简单，记者在IBM总部和研究中心两地辗转多次，才最终被允许对研究中心进行采访。研究中心方面的解释是，这样做一来是公司必须履行的程序，二来由于研究中心极少对媒体开放，他们也需要对我们提出的采访要求进行充分准备。

研究中心位于昊海大厦的2层和4层，走上楼梯，一圈晶莹剔透的玻璃墙出现在我面前，墙上半透明的"IBM"字样提示我找对了地方。推开同样明亮的玻璃门，首先吸引我的既不是前台小姐背后墙上"IBM中国研究中心"这几个铜字，也不是会客厅里摆放的几株叫不出名的植物，更不是面带微笑的主任助理，而是几面密密麻麻写满字母的墙壁，我径直走了过去。"这些都是IBM获得的专利"，助理小姐看出我们的意图后，不无自豪地告诉我："这些只是2001年一年的专利，对面的墙上是2002年的，而2003年的还没有贴出来。"

一边说，一边随着ID卡通过验证时"嘟"的一声响，跨入了国际商业机器公司中国研究中心的办公区。

门在身后关上，IBM的三原色黑、蓝、灰几乎完全占据了我的视野。助理小姐告诉我，IBM所有办公环境都采用一致的装修方案，包括IBM总部也是如此。有意思的是，连洗手间也同样被这三种颜色填满，似乎无时无刻不在提醒这座建筑里面活动的人们："嘿，这里是IBM！"

员工的办公环境是开放式办的，除实验室、医务室和配电室外，所有员工都在用隔段划分的宽敞的方格子里施展拳脚，连研究中心主任的办公室也不例外，换句话说，这里面并没有严格意义上的办公室。值得一提的





写在墙上的是IBM 2001年获得的专利。







这里不仅仅只有黑蓝灰三种颜色。

是，这些隔断并不高，即使员工坐下，也能将头露出，也许这样设计的本意是为了使员工之间能更方便地交流。

在业内，IBM对员工的要求是出了名的严格，但我看到这里的员工穿着却十分随意，与印象中IBM对员工的着装要求大相径庭，或许宽松的环境更容易激发人的创造力。

沿着方格之间的通道前行，路过的医务室、遍布整个办公区域的空气加湿器和绿色植物，都体现出研究中心对员工的人文关怀。办公区内摆放的花草都有专门的公司定期过来更换，一直使植物保持在最旺盛的生长状态。

在一个拐角处，一小片绿色的天地突然出现在面前，就好像沙漠中瞬间冒出绿洲一般。说它是绿洲倒也贴切，因为这里是员工的休息和娱乐区。里面有茶、咖啡等饮料供员工取用，还有微波炉和冰箱。隔壁是个活动室，有乒乓球台和其他一些健身设备。墙上还贴着一张健康宣传海报，上面有各种健康操的做法和一些健康小常识，内容均为英文书写。

参观拍照时，经常有手持ThinkPad笔记本电脑的员工从身边经过。据介绍，每名员工基本都配有两台电脑，一台台式机和一台笔记本，当然，都是IBM的"大黑"和"小黑"。除台式机使用网线连接外，所有的笔记本都配有无线网卡，遍布楼层的无线AP能保证在每个角落里随时都可接入互联网。在参观助理小姐办公区的时候，我发现她使用的笔记本是较老的T20型号。她告诉我，研究中心的电脑设备每隔一段时间更新一次，旧设备由公司收回。比如她的这台T20，过几天就将更换成较新型的T40。

随手敲开了一间小会议室的门，正巧里面几位员工讨论正酣。原来是几名老员工向一名新员工介绍经验，而新员工也和他们积极地交流自己的想法。我们的突然闯入并没有打断他们的思路，从说话的语气和脸上洋溢的笑容中，看不到他们之间存在一点隔阂。我意识到，在这样的氛围中工作，其实是一种很幸福的阅历。

一个良好的工作环境是最大程度发挥人的创造力的基础，初步见识IBM中国研究中心的工作环境后，我们最急于了解的是，作为发挥主观能动性的主体，人在这样一个环境中能够体现出怎样的价值。

团队的价值

IBM全球研究中心目前的研究人员总数已经超过3000名，其中1500多人拥有博士学位，5位科学家曾获诺贝尔奖，4位是美国国家技术学院的博士，4位是美国国家科学院院士，4位获得计算机学会的图灵奖，以及其他各种荣誉奖。

与IBM在世界范围内其他几个研究中心相比，中国研究中心的规模并不算大，却培养造就出许多能在IT领域独当一面的人才。从1995年9月成立至今，研究人员数量从最初的30多人发展到现在的100多人，其中大部分是从中国各地重点大学招聘的博士或硕士毕业生。

没有好的领袖，再好的团队也无法发挥出应有的实力。这里我们有必要先介绍研究院的两位领军人物，王玮博士和叶天正博士。

王玮博士生于中国天津，1977年获得纽约哥伦比亚大学的实验物理学博士学位，1978年获得该校计算机学硕士学位。同年，王玮博士加入IBM研究部门华生研究中心。他担任过IBM研究部门许多管理职务，致力于多个领域的研究，主要集中在中文语音及文字处理、电子商务技术与解决方案、数据库管理以及并行处理和分布式系统，曾获IBM杰出技术成果奖、IBM杰出贡献奖、杰出发明奖以及IBM公司奖等。

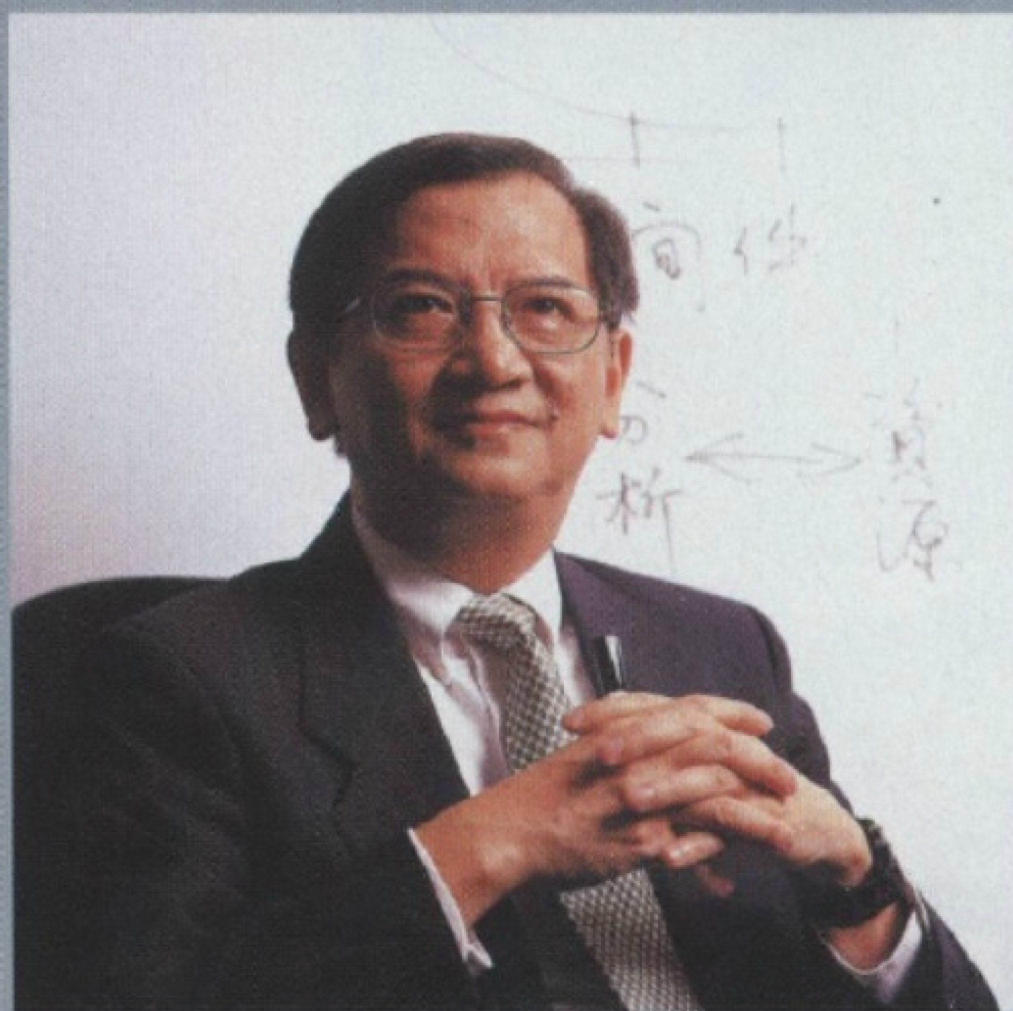
1994年12月王玮被任命为第一任IBM中国研究中心主任，成为IBM中国研究部总经理，IBM研究及开发业务在中国区的负责人，并于1999年创建了IBM中国软件开发中心。



IBM中国研究部总经理王玮博士。

叶天正博士生于中国南京，1975年获得美国宾州大学物理学博士。他曾在康乃尔大学做研究，并于1977年加入IBM华生研究中心。

叶博士现任IBM中国研究中心主任，主导电子商务、普及电子作业及语文咨讯研究。他早年专于超导体应用研究，继而专注于半导体、磁储、装配生产技术发展和生产管理。叶博士个人得到6项专利及多项公司奖项。叶博士曾带领在美研究部门发展多种品质管理的测试及检验仪表，不仅在科学技术方面有多项突破，在IBM对产品品质提升和降低成本方面均有重大贡献。近年来，叶博士将其对生产企业的了解推广到大小型企业管理和资讯运用，其研究范畴包括产销运作优化、企业资讯系统架构及整合、网络应用、企业流程分析模拟以及合作管理计划技术等解决方案。



IBM中国研究中心主任叶天正博士。

除拥有实力雄厚的研究团队，IBM还与国内的大学合作共同培养人才——这是任何一家目光长远的公司都会选择的发现和培养人才的捷径。

自1995年以来，IBM已向中国高校捐赠了价值人民币10亿元的计算机设备、软件及服务。此外，通过与教育部在学前教育和基础教育领域的合作，IBM向中国教育机构捐赠的设备总价值达人民币2570万元。迄今为止，IBM对中国教育机构的捐赠已达人民币10.2亿元。

在高校合作项目方面，目前IBM已与50多所中国知名高校建立了合作关系，其中包括35所教育部试办的示范性软件学院所在高校。IBM与中国高校合作成立了25个IBM技术中心、4个S/390中心、29个PIE实验室、19个联合实验室、13个解决方案中心、12个授权认证中心和3个软件人才实践基地，并通过共享大学研究资助项目（Shared University Research Program），与全国20所高校开展了40多个联合研究项目。16万人次学生参加了IBM技术相关课程的学习和培训，2万人次学生获得IBM全球专业技术认证证书，1700人次教师参加了IBM组织的不同形式的师资培训。2002年，配合教育部提出的试办35所示范性软件学院的重大教改举措，IBM推出了《软件人才教育伙伴合作计划》（Software Talent Education Partner Program，简称STEP计划），目前已与包括31所示范性软件学院所在高校在内的国内近50所高校签订了STEP合作协议。

而面向学生人才的直接培养，IBM开展了“天才孵化计划”。该计划从2002年起在中国启动，一般由IBM在每年夏季和早秋主办3个项目，每个项目由3～5名工科学生与1～2名MBA学生编为一组。这些项目的商业和技术导师均是来自各自领域的专家，所有团队成员都会得到一个发挥自己才能的环境，并有机会通过导师和IBM各领域的专家接触到各式各样大量的专业技术。参加天才孵化计划的学生一般需要经过学校老师推荐，并通过IBM的面试，方可在IBM研究中心赢得宝贵的3个月实习期。

由于现在离计划开始的时间还有几个月，所以我们没能采访到参与项目的学生，只能从过去参与者的留言中体会他们在研究中心3个月中的感受：

某高校李同学：我认为工科学生、MBA学生、技术导师和商业顾问的精彩组合与均衡使这个项目非常独特与真实。这是一次科技与商业的完美结合。每个人都很清楚他们的职责。商科学生扮演项目经理和开发商，设法使整个团队紧密而高效地运作。与此同时，工科学生有充足的机会施展和锻炼专门的技能，从而使陈述真正引人入胜和有酷的感觉。

某高校宋同学：拥有3个月奇妙的经历，我对这个夏天丝毫没有遗憾，无论我们展示、达到或完成了这个项目的什么。我们拥有一支伟大的团队，增进了彼此间的了解，我们以一种富有成效的方式共同协作。我祝愿天才孵化计划的新实习生能够享受激动人心的体验，并在这个充满创新的地方玩得愉快。







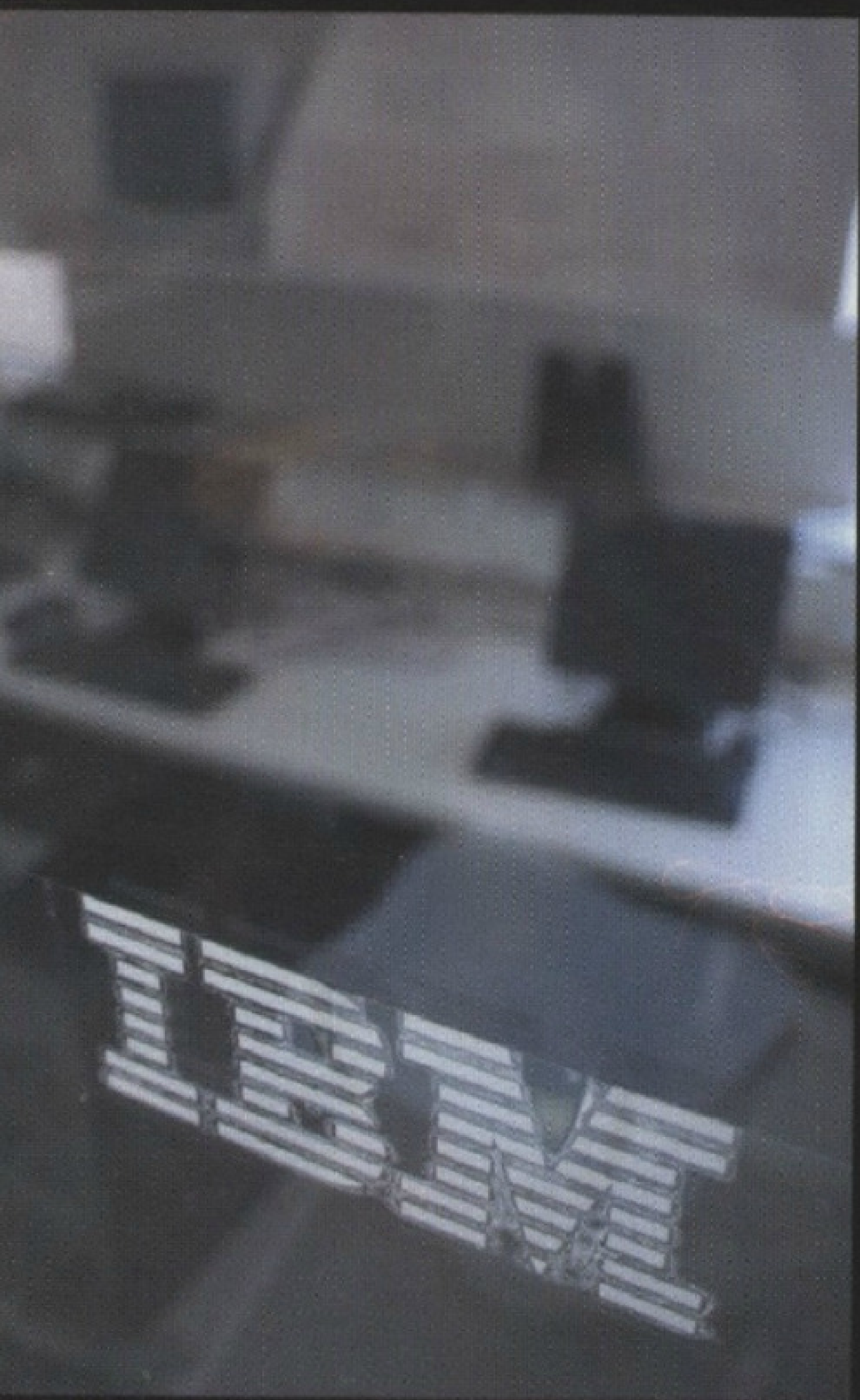
创造价值的团队。

团队的价值在于能够创造更高的价值。这正是一支不断创造价值的团队，他们研究的成果足可写出多部专著。这里提到的成果在他们所有的研究成果中仅是冰山一角，但我更愿将我们整理出来的内容理解为管中窥豹——冰山一角代表的是以少知少，而管中窥豹则是以少见多。



研究成果

不要指望在这里找到能12小时围着你脖子转，记录你一举一动的微型摄像机，也别想发现和爱宝一样乖巧的机器宠物在实验室里不知疲倦地绕着你跑来跑去。与微软、索尼等公司相比，IBM如同其名，代表的是现实和稳重。这里的研究成果可能少了一些描写未来的浪漫色彩，却更加贴近你我的生活。



据研究中心负责人介绍，IBM中国研究中心所研究项目的方向大多以本地市场为主，从实用角度出发，开发的大多为符合中国市场需求的技术和解决方案。以下是我们从IBM中国研究中心诸多成果中挑出的最有代表性的部分。其中一些研究项目早已变成了产品，进驻我们的电脑，为我们提供服务了。

目前IBM中国研究中心的研究工作主要集中在：语音识别技术、机器翻译、手写识别以及其他中国语言的处理技术；热点视频（超链接式视频技术）、网上电子商务、掌上电脑、寻呼器以及"电子商务随需应变"、信息交互、普及运算和整合服务等。

1.ViaVoice

1997年9月，IBM结合其30多年的语音研究成果和中国本地人才的智慧，在业界首次推出ViaVoice中文连续语音识别及输入系统。它成功解决了汉语同音字多、有声调、方言复杂等难题，为汉字快速方便地输入奠定了基础，因而被广泛认为是汉字输入的重要里程碑。IBM在1998年10月又推出了ViaVoice 98新版本，并提供了加装专业语库的接口，如用于法律和医学的专业语库，这一技术大大提高了专业用语的语音识别的准确性。

1999年，粤语版ViaVoice发布。基于IBM中国研究中心的汉语普通话语音识别技术，同时有针对性地对粤语声调繁复、变化较多的特点进行了特别处理，从而得到了较好的效果。该系统为香港特别行政区和广东地区提供了全新的人机交互模式，同时也使得ViaVoice产品系列支持的语言达到16种。

用过语音输入的读者，恐怕对这个名字再熟悉不过了。作为最早进入中国市场的中文语音识别系统，ViaVoice已在许多读者的电脑中安家落户。ViaVoice发展到现在，早期对语音输入环境要求过高的问题已得到很大改善。经过加装第三方软件，还可实现对计算机进行语音控制等功能。ViaVoice又在电话通信领域中得到延伸和发展。它提供了一个开放式的电话语音识别引擎和一系列的应用开发工具，使语音功能可以方便快速地被集成到电话系统中，为网上声讯服务、电子商务以及涉及电话通信的应用系统提供语音交互界面。

2.电子手写本

电子手写本可以让人用笔在一个普通纸的笔记本上写字及画图，写出的页面就会自动被记存在笔记本底板上装置的存储器中。底板里的计算机还能将数十页的手写资料转送到PC机上，作为档案来整理保存，以供日后检索之用。输入PC机的页面，可调动识别软件来做文字识别，一方面可以抽取手写的关键词作为将

来检索的索引，一方面又可以对自然手写页面中的文字自动识别生成PC机文档。IBM中国研究中心目前正在进行有关连续手写的中文识别研究，以及电子手写本在填表格等多方面应用的发展。

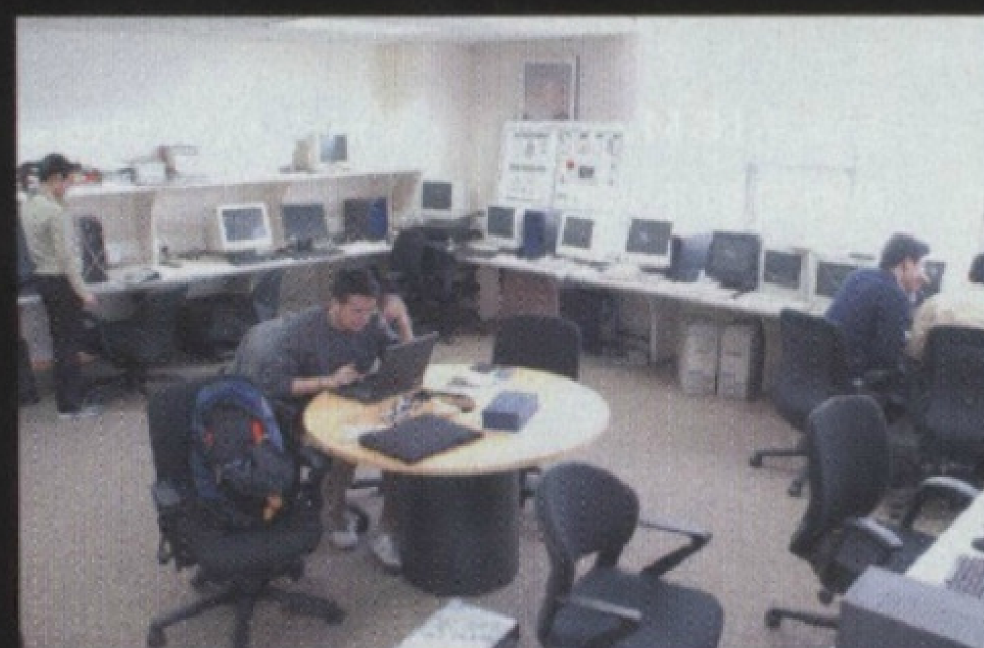
尽管现在许多人宁愿冒着手指患上关节炎的危险坚持使用键盘输入，但多一种选择总是好的，何况你不能整天背着笔记本电脑，随时打开它记录下你希望记录的一切——可能你的电脑还没等进入系统，你的灵感已经转瞬即逝。此时一张纸和一支笔对你来说或许才是更得力更顺手的工具。

3.热点视频

热点视频是IBM中国研究中心发明的一项网络多媒体技术，该技术申请了4项专利。它将超文本链接的概念推广到数字视频（video）中，能在视频中建立随物体移动的热区（hotspot）以及由视频到文本、图像、视频、音频、主页等多种媒体链接。该技术为计算机用户提供了一种崭新的交互方式。该技术目前已拥有从媒体制作到Internet/Intranet网络应用的完整解决方案，能应用到电子商务、远程教育、视频点播、新闻、广告以及网络视频游戏等多种领域。扩展后的浏览功能在电子商务中具有巨大的发展潜力，它为交互媒体中的解决方案提供了坚实的基础和平台。热点视频由Maker和Player两部分组成。内容提供者可运用Maker为视频对象加上超链接的编写工具；Player既可被用作一个独立的程序，也可作为网络浏览器的插件。

这项技术最简单最直接的好处就是大大提高了视频的互动性。试想一下，如果你在网上或数字电视上对一段广告中的商品产生了兴趣，就可以马上点击广告中的商品以获得详细介绍或直接购买。而当你正在看的某部电影中出现了一张陌生的面孔，你只要直接点击这张面孔的主人，就可以马上获得这个演员的一切资料。这很有意思，不是么？只是希望到那个时候不会出现许多占用大量带宽的视频式弹出广告才好。







4.中文 WorkPad

中文WorkPad是世界上第一台使用Palm OS的全中文掌上电脑，它首次在掌上电脑上提供了中文操作平台、中文输入法、中文应用软件以及多种移动网络和电子商务应用。研究人员深入考察了中国国情、中国人的语言文化习惯和汉字特点，将它们与IBM多年来在个人计算机、人机界面、中文处理、机器翻译以及移动计算等领域的成功经验相结合，使掌上电脑有限的处理能力得以充分发挥。中文WorkPad完全支持双字节处理，支持国际1级和2级汉字并且具备多种高效输入法：拼音输入、首拼输入等。IBM中国研究中心为中国企业设计了多种基于中文WorkPad的移动电子商务解决方案，包括保险营销移动助理、股票实时交易方案和医疗保障解决方案等，第一次将IBM普及运算的概念真实地展示给中国用户。



随着Palm以“奔迈”的品牌进入中国，国内市场上的中文Palm产品数量渐渐多了起来。中文WorkPad虽然是比较早期的产品，但当国内Palm用户们都还在使用外挂文字库实现Palm对中文的支持时，它已经完成了对Palm系统的本地化工作，为中国用户提供了一个功能强大的个人数字助理和PC伴侣。从这方面来说，中文WorkPad所代表的意义已经远远超过这件产品本身。

尾声

在IBM中国研究中心的访问到此就告一段落了，此行给我的感触颇深，而给我更多感触的，是因为这个研究院前面的头衔是IBM。

因为此前做过微软亚洲研究院的相关文章，所以我们总会不自觉地对二者进行比较。我们不得不承认，IBM和微软带给我们两种截然不同的感受。微软是彩色的，很活泼，很随意，处处充满活力。我们要取用资料无需什么繁文缛节，也不用经过层层确认。而IBM更多代表着黑色，肃穆，不苟言笑。我们即使请某个员工稍微介绍一下自己的研究内容，他也要向上面请示，而这在微软是并未碰到过的。我写这些并非对IBM的处事方式表示不满，亦非刻意对微软公司加以赞扬。只因为IBM就是IBM，有着蓝色巨人一贯的处事原则，尽管从某种程度上，它显得保守、刻板。

也许用IBM和任何一家研究机构相比都是不合适的，因为它们不具可比性。微软也好，IBM也好，它们都有各自不同的文化。所谓处事态度上的差异，不如说是文化上的差异。

这薄薄的几页纸，足够包裹住一个庞大的身躯，包不住的，却是这庞大身躯中隐隐透出的影响了几代人的文化。P



视野

tom's hardware guide

2004年03月23日



伊士曼柯达公司近期正致力于研究一种3D显示器，这种显示器不需要佩戴特殊眼镜或任何头戴设备即能显示3D效果。但业界多方对此产生质疑，估计目前这东西的可行性还不好预测。柯达公司表示，这东西已在近期内全部完成。这听起来跟一场革命一样令人振奋，但不幸的是，关于这种屏幕的所有信息都来自柯达的发布会，而没有任何其他渠道的相关消息。柯达把这种显示器称为"立体图像显示器"，并指出该产品的主要用途是对精确度要求极高的任务进行模拟，比如石油或天然气的燃烧状态、分子或化学物品的建模、计算机辅助设计，以及娱乐和游戏等。这种显示器的原理是在显示器上，用不同的图像对应用户的两只眼睛。柯达表示，用户坐在由两台分别显示不同虚拟图像的高分辨率液晶显示器面前，每台显示器上分别有一个对应每只眼睛的、提供放大图像的"漂浮的球状发光体"。用户将视线集中在这两个"漂浮的球状发光体"上就可看见3D图像。业界许多人士对此想法产生了质疑。比如那两个"漂浮的球状发光体"在两个屏幕上是处在截然不同位置的，这样实现3D显示的难度就很大。另外，如果图像的景深是通过液晶显示器分层来实现的，那么这种系统的成本就会非常高。

PC MAGAZINE

2004年03月23日



周四的早上（2003年3月18日），纽约Waldorf大厦的18层，盐湖城美国数字电视台（USDTV）骄傲地向全国宣布，他们即将向美国千万的有线电视用户提供了一种全新的服务，用户可不通过有线光缆，而通过普通电视天线接受他们传送的数字信号，即使是远在阿拉斯加海角的爱斯基摩猎人，也可在暴风雪来临的晚上，欣赏小甜甜布兰妮的热舞劲歌。"今天，我们宣布宽带电视时代的来临"，Steven Lindsley——USDTV的首席执行官说，"它将成为有线电视和卫星电视的终结者，盐湖城的美国公民们将是最先受益的人"。这一业务已在盐湖城地区运营了3个月。有上千个美国家庭已成为服务的签约用户，预计服务的下一个推广地区是拉斯维加斯。

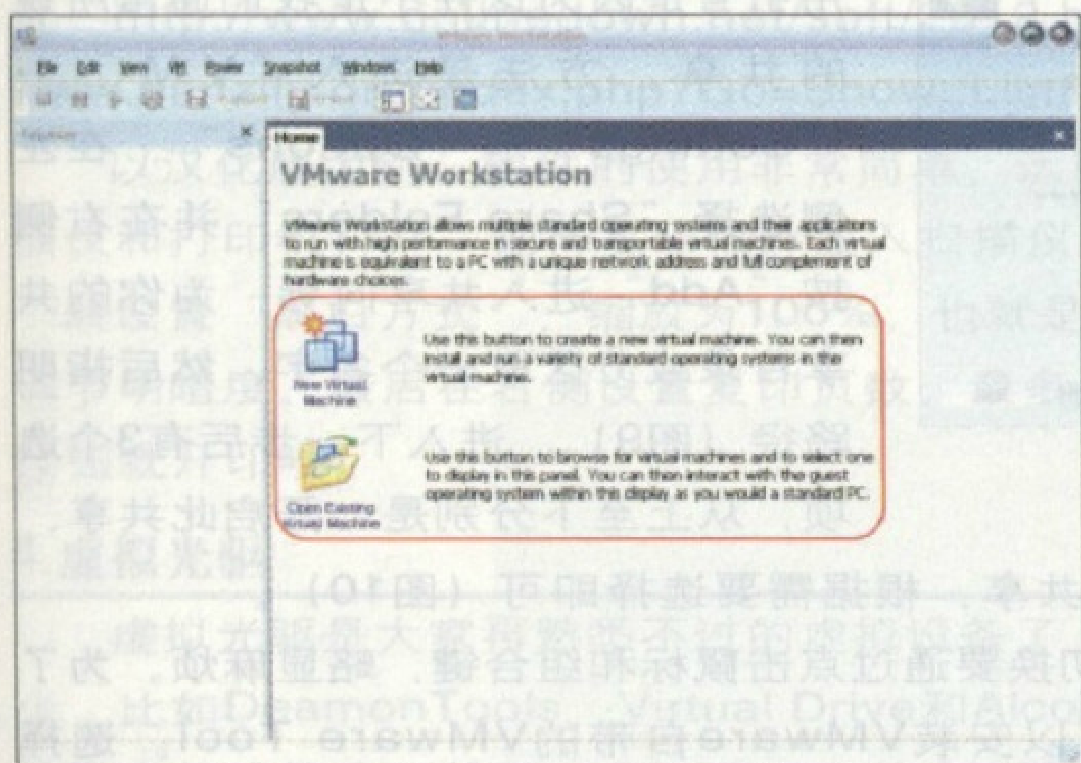
有天使的地方就有撒旦，像其他基于IT技术的服务内容一样，很快就有非法组织盯上了这项服务：已有人在论坛出售数字电视节目的解码程序和设备，而更多的人则热衷在论坛讨论如何利用现在的黑客技术从中获利。2004年是体育转播的大年，奥运会的举办给了数字电视一个崛起的契机，但如何面对数字版权海盗的挑战，比数字电视服务应用更加迫在眉睫。

“李鬼”传说
——虚拟电脑设备实战

■辽宁 李松林

前言

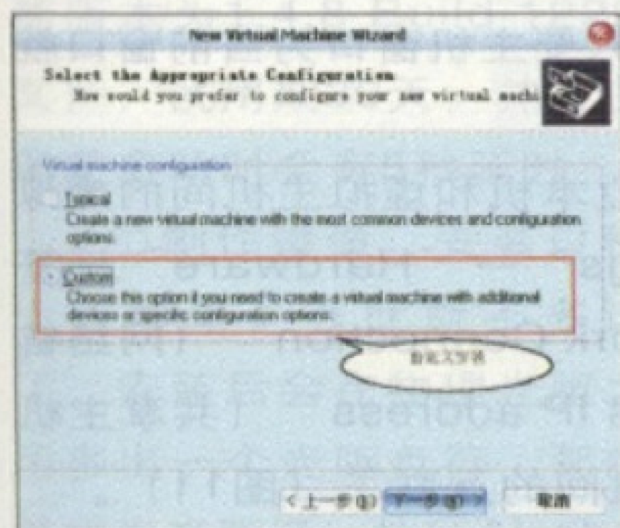
虚拟设备已不再是什么新鲜事了，最具成就的非“虚拟光驱”莫属，有了它，玩游戏免去了换盘的麻烦；除此之外，还有虚拟主机，轻松安装多个操作系统，又没有多重启动的烦恼，可以用它玩老游戏、试新系统；分一个虚拟分区来保护自己的隐私；只要有扫描仪和打印机就可以虚拟复印机；虚拟光驱人们已经司空见惯了，但你知道虚拟软驱吗？越来越多的设备都可以虚拟，这些“李鬼”们开的“黑店”不但不宰客，反而经济实惠，你想不想也来开个“加盟店”呢？那就跟我们来吧。


图1

虚拟实战

1.虚拟主机

虚拟主机就是利用软件虚拟一台具有基本硬件配置的PC，它可以具备多个虚拟硬盘和光驱，我们可以在这台虚拟主机上安装各种各样的操作系统和软件。至于具体的应用嘛，有很多。比如可用它重温新系统已经不支持的老游戏；程序员可用它测试软件在各种操作系统下的表现；想不改变硬盘分区就体验一下Linux的感觉吗？用虚拟主机吧；想测试自己做的启动盘，又不想重启，那么还是用它最方便；如果你是下载狂，那么一定经常乱装东西直到系统崩溃或慢死，为什么不用虚拟主机？


图2

目前最常见的虚拟主机软件有两款：VMware Workstation和Microsoft Virtual PC。相比之下，前者的功能要强一点，界面也比较友好（图1），我们将以其为例进行说明（Virtual PC常经在2003年第7期和第9期中进行过全面介绍）。VMware Workstation的最新版本为4.5.1 Build 7568，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/2062.htm。软件的安装很简单，在询问序列号时，如果没有可按“Skip”，试用期30天。下面我们就以安装Windows 2000为例讲解。

①执行VMware，选择菜单“File”（文件）→“New Virtual Machine”（新建虚拟机），在弹出向导中单击“下一步”，在新窗口中选择“Custom”进入自定义安装模式（图2）。笔者建议没有经验的用户选择“Typical”使用典型安装模式。

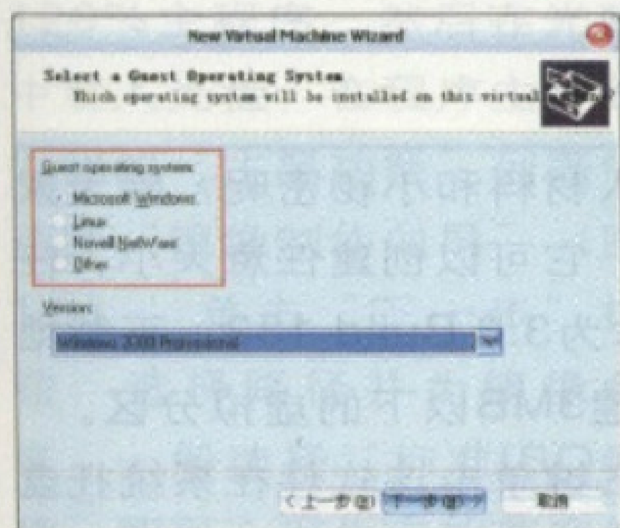
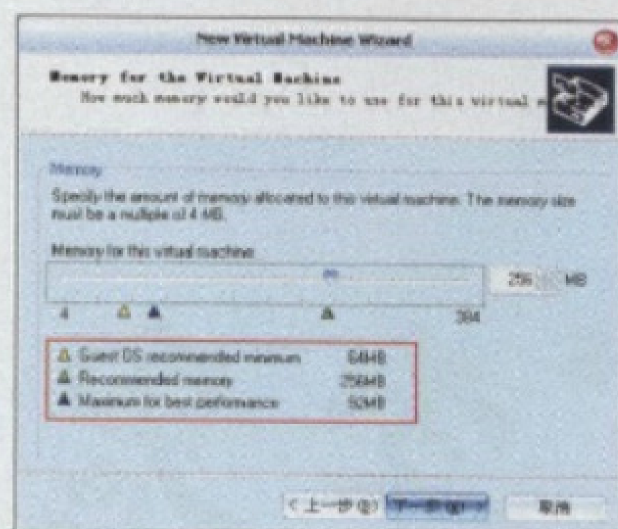

图3

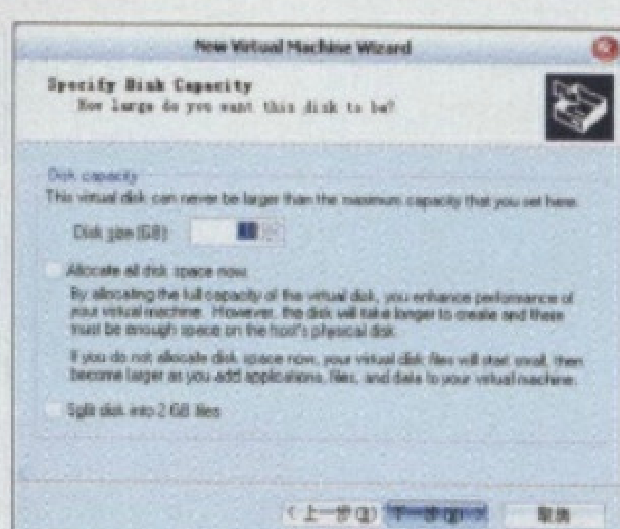

图4

②在上面选择操作系统厂商，下面选择具体的操作系统型号（图3）。由于默认为Win2000，所以直接进入下一步。为你的虚拟主机起一个名字并在下方选择存放虚拟主机相关文件的位置（图4）。

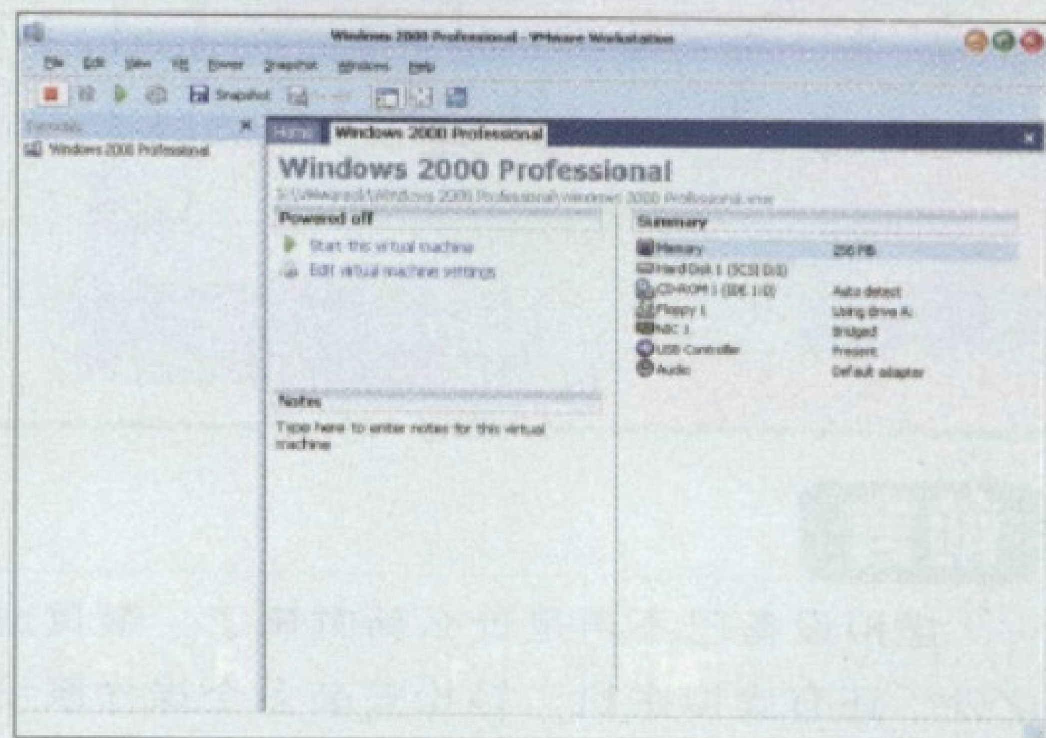
③选择虚拟内存容量，用户可通过滑块和数字进行调整，VMware也给出了最小值、最大值和建议值（图5）。虚拟内存的容量不要大于电脑实际内存的容量。以下几步

均采用默认值即可，默认虚拟硬盘容量为4GB，其实这只是在虚拟系统中将显示的容量，虚拟硬盘文件并不会占用4GB空间，其尺寸只决定于安装系统及日后安装软件的大小。而且即使你需要安装的东西超过4GB，VMware也不会做出限制，所以这个容量也用默认值就好了（图6）。随后选择虚拟硬盘文件存放位置，由于需要安装系统，所以这个文件将来会变得越来越大，最好选一个有足够空间的分区。注意保存好这个文件，将来即使重装系统或VMware，也可以用这个文件恢复原有的虚拟主机。


图5


图6

②完成新建向导以后，主界面就变成了这个样子（图7）。将Win2000安装光盘放入光驱，然后按 ▶ 启动虚拟主机，它会自动从光盘引导并开始安装。安装过程没有任何区别，只是会相对慢一点。操作方面，只要单击虚拟主机的屏幕就可以像操作普通电脑那样使用它了，想要退回到真正主机中操作，按Alt+Ctrl即可。


图7

③如果不用光驱，也可直接用系统光盘的镜像文件装（只支持ISO格式），启动系统后双击界面由下角的 按钮，在弹出界面中选择“Use ISO image”，然后指明ISO路径即可。如果是多张光盘安装，只要在提示换盘时如此再做一遍就是了（图8）。

④安装好虚拟操作系统后，就可以使用了，如果想安装什么存放在本地硬盘中的游戏或软件，就需要先“共享”一下硬盘中存放该游戏或软件的目录或分区，之所以用引号是因为这并不是我们通常所说的共享。方法是进入“VM”→“Settings”→“Options”，在左侧选择“Share Folders”并在右侧按“Add”进入共享向导，为你的共享目录或分区取一个名字，然后指明路径（图9）。进入下一步后有3个选项，从上至下分别是：开启此共享、只读和完成此次任务后关闭共享，根据需要选择即可（图10）。

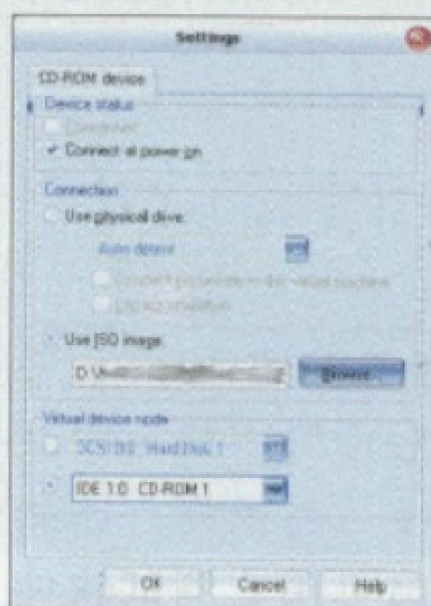
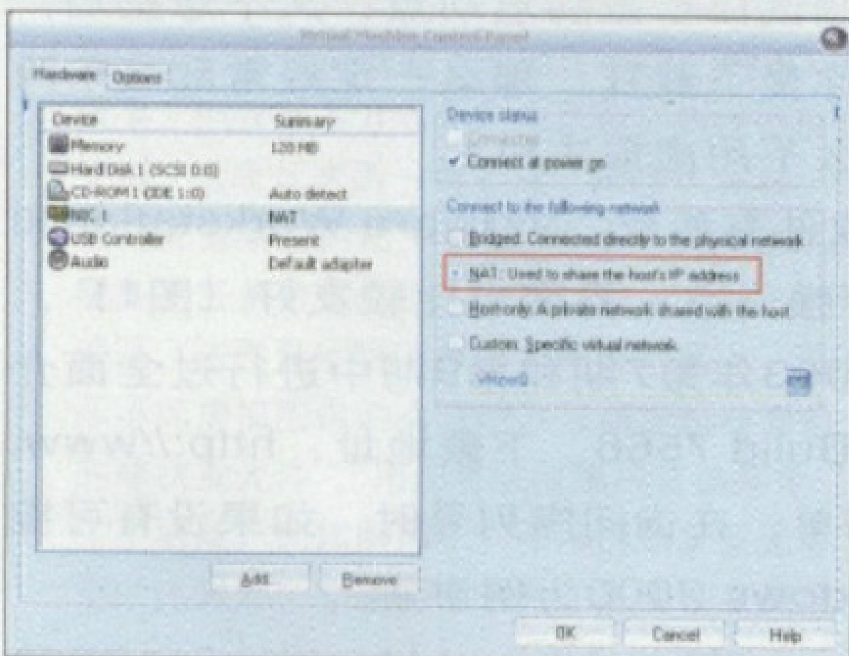

图8


图9


图10

⑤本机与虚拟主机间的切换要通过点击鼠标和组合键，略显麻烦。为了方便切换，在安好系统后可以安装VMware自带的VMware Tool。选择“VM”→“Install VNware Tools”（安装VMware工具），安装完后鼠标只要在虚拟主机窗口范围内就可以直接操作，只要主机窗口为当前窗口就可以进行键盘输入，这些都不再需要切换了。

⑥最后是VNware的过人之处，它还可以建立本机和虚拟主机间的虚拟局域网。方法很简单，进入“VM”→“Settings”→“Hardware”标签页，选择“NIC1”（网卡）并在右侧的“Network Connection”（网络链接）组中选择“NAT：Used to share the host's IP address”（共享主机IP地址），这样一来就可以实现本机和虚拟主机间的互联了（图11）。


图11

2.虚拟分区

在多人共用电脑的情况下，想在电脑中拥有自己的一片空间是很难的，如何隐藏私人材料和小秘密呢？除大家熟知的各种加密软件外，虚拟分区也是一个好办法。StrongDisk Pro就是这样一款软件，它可以创建任意大小，任意类型的虚拟分区，最重要的是创建的分区还可以被加密。StrongDisk Pro的最新版本为3.0 Build 133，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/7648.htm，该软件为共享版，如果不注册只能创建3MB以下的虚拟分区。

①第一次启动软件时，会提示我们利用向导创建虚拟分区。日后我们也可以用鼠标右键单击该软件在系统托盘中的图标 ，选择“Open”（打开），然后点击弹出窗口中的“Create”（创建）按钮创建虚拟分区，虽然这样


图12


图13


图14

做也是向导式操作，但不像第一次启动时的向导那样每一步都有详细说明。

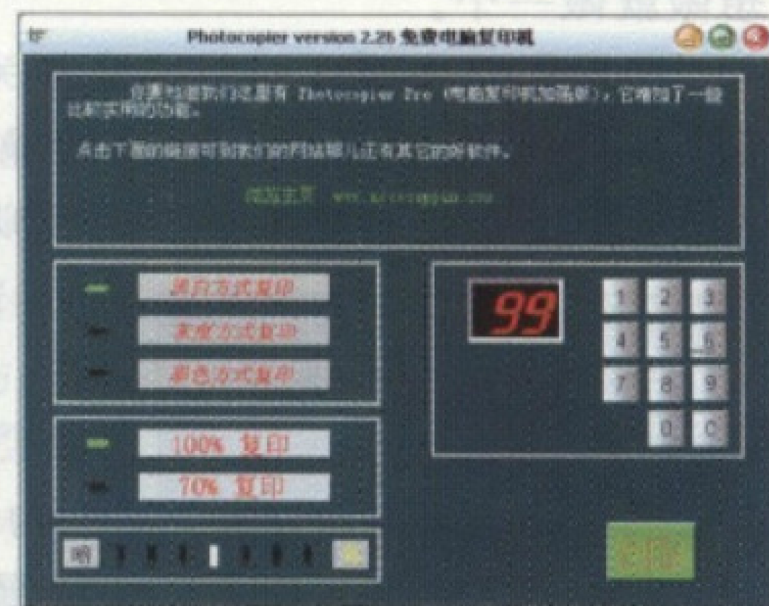
②向导第一步是设置虚拟分区镜像文件的存放路径（图12），尽管它可以保护你的秘密，却不能避免自己被删掉，建议存放在比较隐蔽的地方。

②如图13，在这里可以设置分区大小及格式，一般用FAT32格式即可。单击“Next”进入加密设置，设置加密协议及算法，建议采用默认值即可。

④最后一步是设置保护密码，选择“Text password”（文本密码），输入8位以上的密码即可（图14）。打开“我的电脑”，看看是不是多了一个Z盘？对，这就是我们的私人空间了。其实虚拟分区主要是有利于磁盘空间的分配、管理。只不过每次加载分区时都需要通过密码验证，因而也具备了一定的加密作用。只要平时没有加载分区，别的用户是什么也看不到的。

3.虚拟复印机

又快临近毕业了，你找到合适的工作了吗？也许你还在做最后的努力吧？找工作，简历是必不可少的，随便参加一个什么招聘会就能消耗掉几十份，更何况有时为了对付不同类型的单位还要定制不同的简历，老是跑出去复印，既麻烦又费钱。其实还有更好的办法，只要你有扫描仪和打印机，就可以利用软件方便地实现复印功能。这样的软件有不少，今天介绍的是方便实用的免费软件Photocopier，其最新版为2.28，对于英文不好的读者也可以下载它的2.26汉化版，功能上则没有区别。下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/2812.htm（v2.28，英文版），http://www.hanzify.org/index.php?Go=Show::List&ID=3935（v2.26，汉化版）。


图15

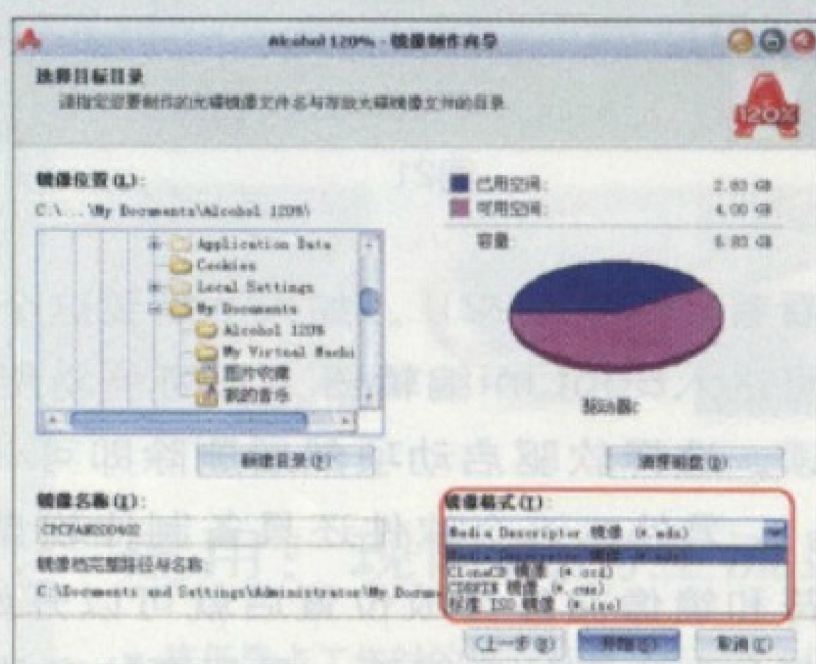
以汉化版为例，软件的使用非常简单，运行后主界面如图15所示。先把扫描仪和打印机打开，把待复印稿件放入扫描仪，装好打印纸。对于复印来说，一般设置“黑白方式”，缩放为100%，也就是原始大小，还可以在界面最下方调节明暗度。最后在右侧设置复印页数，最多一次可复印99份，单击“复印”按钮就开印喽。

4.虚拟光驱

虚拟光驱是大家再熟悉不过的虚拟设备了，我们自然也不能落下它。说起虚拟光驱软件，“有头有脸”的可不少，比如DeamonTools、Virtual Drive和Alcohol 120%，今天我们就以Alcohol 120%为例进行讲解，这是一款功能强大的虚拟光驱软件，集制作、虚拟和刻录等功能于一身，而且兼容性及性能都非常突出。Alcohol 120%的最新版本为1.4.8 Build 1222，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/3597.htm（多国语言版，包括简体中文），试用期30天，并且注册前启动时会有5秒延时。

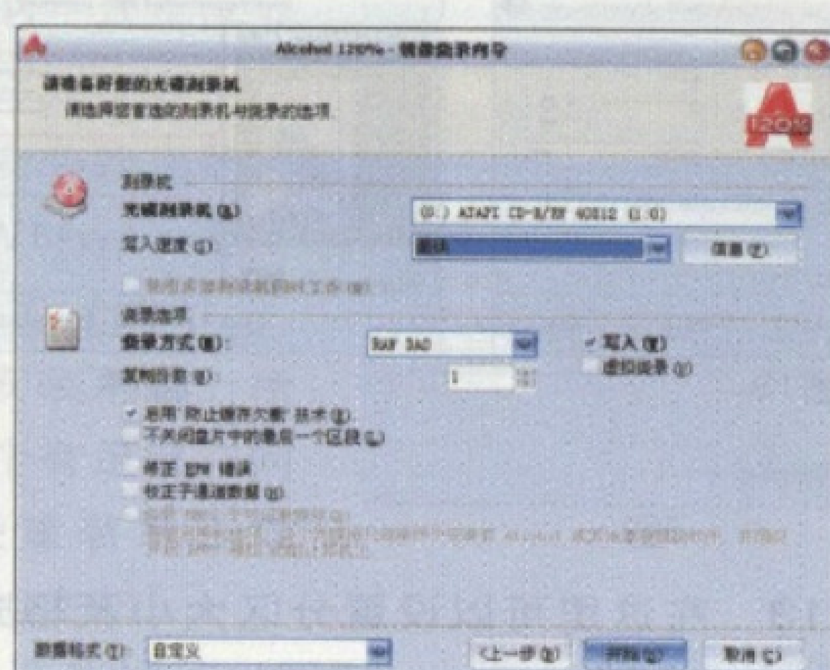
①制作镜像：安装过程十分简单，在此就不多说了。安装后会在物理光驱之后多出一个光驱盘符，那就是虚拟光驱了。执行Alcohol 120%主程序，然后在光驱中放入光盘，在程序主界面左侧的“主要功能”列表中选择“镜像制作向导”（图16），单击“下一步”按钮，选择路径并为镜像命名，一般选择“标准ISO镜像”即可，因为它的兼容性最好。好了，按下“开始”按钮，Alcohol 120%就开始制作镜像文件了（图17）。


图16


图17

②做好镜像不算完，我们还得将镜像“插入”虚拟光驱才能用。Alcohol 120%最多可以虚拟31个光驱，默认是虚拟一个，一般用默认就够了。用鼠标右键单击系统托盘中的图标，在弹出菜单中选择“轻松载入”→选择虚拟光驱盘符→“载


图18


图19

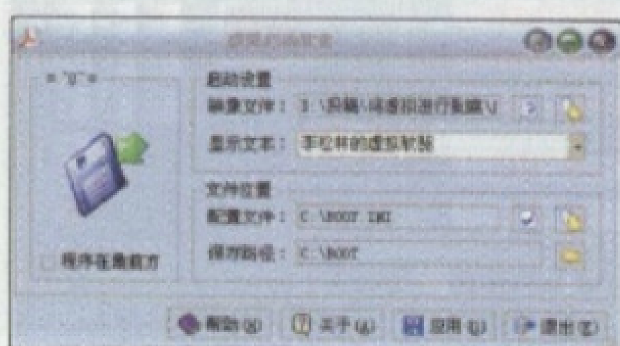
入镜像”，选择刚才制作好的ISO文件就可以了。

③刻录光盘：点击主界面左侧的“镜像烧录向导”，然后选择镜像所在位置，除了ISO，Alcohol 120%还支持Nero、CloneCD和DiscJuggler等著名软件生成的光盘镜像（图18）。单击“下一步”设置刻录机、刻录速度和烧录方式等参数，就可以开始刻录了，该软件的刻录功能不多，对新硬件的支持也不够快，但刻录质量还是很不错的（图19）。

5.虚拟软驱

随着刻录机、闪盘等存储设备的普及，像软驱这样的“老家伙”已经渐渐被人淡忘了，笔者的软驱就已经被打入“冷宫”一年多了。即便如此我们也不是完全不需要它了，比如很多时候刷BIOS还是需要软盘引导到DOS后操作；有些系统工具要制作启动盘也还只支持软盘；有时系统崩溃又一时找不到启动光盘，毕竟它不像启动软盘那样想做就做一个。

如果你只是被这些与启动有关的软驱问题所困扰，那就试试VFloppy吧。它支持的操作系统有Win2000/XP/Server 2003，该软件可在上述操作系统中运行，但其生成的虚拟软区与这些系统无关。它可以在硬盘中虚拟一个软驱，并且在启动菜单中添加虚拟软驱的启动项，非常方便重装系统或恢复Ghost镜像等操作。软件当前版本为1.5，完全免费，下载地址：http://www.onlinedown.net/soft/20055.htm。


图20

①绿色软件，解压后直接运行。主界面如图20所示，点击“映象文件”右侧的按钮指明软盘镜像位置，软件本身提供了两个镜像文件：BOOTDISK.img和NTFS.img，前者是通用的Win98启动盘，后者是文字图形界面的启动盘，支持NTFS分区，这里选择NTFS.img。

②然后在“显示文本”中输入相关文字，这段文字将作为菜单项出现在启动菜单中。单击窗口下方的“应用”按钮，提示成功之后重启，虚拟软驱便可生效。

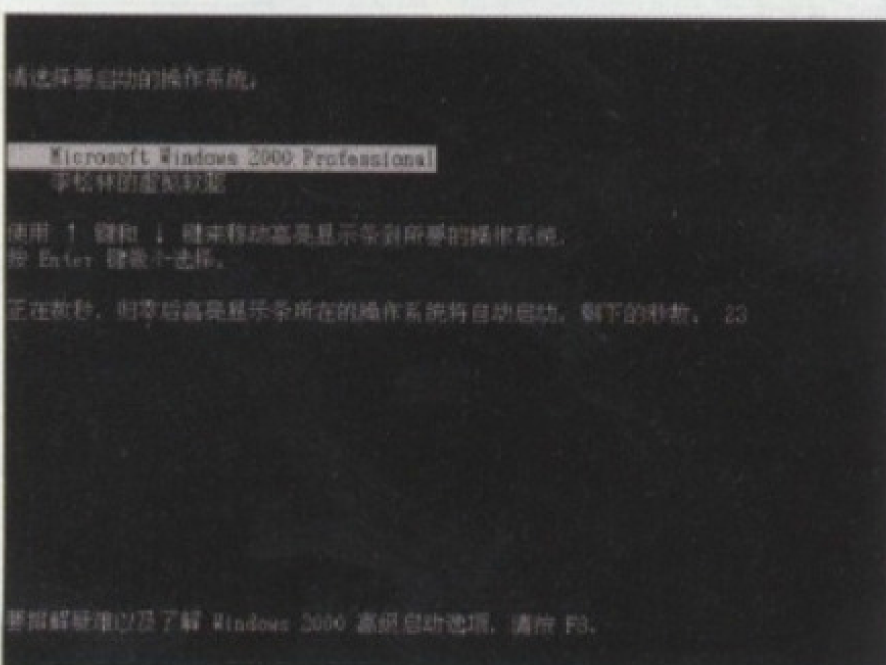


图21

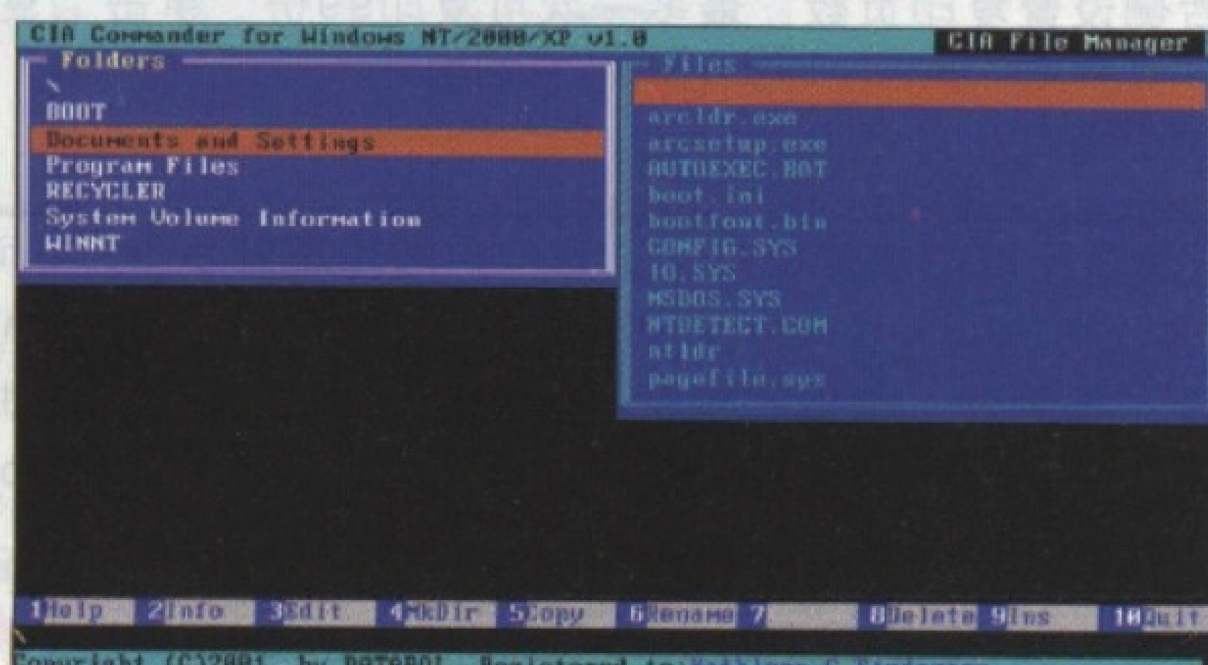
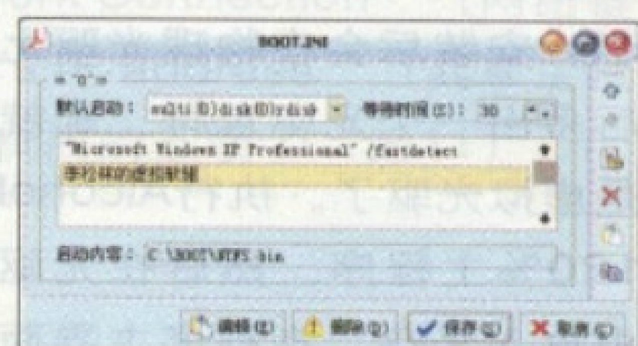


图22

③新的启动菜单，看见了吗（图21）？选择那个虚拟软驱启动系统试试看。之后的事情大家看着办吧（图22）。如果不需要这个虚拟软驱了，只要点击“配置文件”右侧的即可进入Boot.ini编辑器，它简单易用，在修改完后还可以自动把Boot.ini文件变回只读。选择软驱启动项然后删除即可（图23）。


图23

另外，这个软件还具备制作软盘镜像的功能，点击进入制作界面，选择好盘符和镜像文件存放位置后就可以开始制作了，其实网上就有很多软盘镜像文件供下载，大家不妨搜搜看。最后要注意的是，重装系统或恢复Ghost镜像以后，虚拟软驱可能会失效，需要重新设置。

总结：

真真假假，假假真真，无中生有，虚中添实……尽管“3.15”打假的余温未散，但我们还是要说：虚拟让电脑更精彩！

编者按： 虽说制作Logo的教程已经有很多了，不过我想那些都是有关图像编辑或制作软件的。这次则不同，我们将通过实例教你如何利用第三方PowerPoint插件，制作3D图形并将其融入演示文档。文章中还有制作《大众软件》动画Logo的精彩内容哦。

让3D融入PowerPoint

■冰河工作室 冰河洗剑

PowerPlugs插件都能做什么？

随着一种新的媒体形式——Flash开始流行并走向成熟，很多用户都转而采用它制作各类演示文档，它的强大交互性固然令人心动，但制作过程对于普通电脑用户而言过于复杂。而制作演示文档的专业工具PowerPoint自是不肯退让，2003版的推出，使其在多媒体制作、播放与传播等方面的功能都趋于完善。与此同时，许多由微软自己推出的或第三方开发的插件相继问世，使得PowerPoint的功能得到了很大的丰富。

由CrystalGraphics公司推出的系列插件“PowerPlugs For PowerPoint”，可让3D特效也融入PowerPoint演示文档。原来想在演示文档中加入3D文字或动画等，都需要使用诸如COOL 3D或3DS MAX之类的3D绘制工具，制作好后转成通用的图片或影片格式再插入PowerPoint中。现在只要安装了我们介绍的PowerPlugs插件，就可以轻松地在PowerPoint中加入各种静态或动态3D文字、片头或公司标志等。此外，还可以丰富幻灯片之间的转场效果，使其也具有3D效果。让原来平淡无奇的演示播放变得无比精彩！

软件下载与安装

我们今天介绍的两款插件，只是PowerPlugs系列插件中的一小部分，使用它们的目的都是为了实现演示文档的3D效果。它们的名字分别是：3D Titles和Transitions，下载地址是：http://www.crystalgraphics.com/presentations/3dtitles.download.software.asp和http://www.crystalgraphics.com/presentations/transitions.download.software.asp。我们下载的只是演示版本，但奇怪的是这个版本几乎没有任何功能和时间上的限制，只是会在制作好的幻灯片上加软件公司的Logo，事实上这个Logo也是可以去掉的，后面会详细讲解操作方法。比较遗憾的是，这两款插件不能显示中文。

软件的安装都很简单，不必多说。安装好后，3D Titles和Transitions会分别生成一个名为“Getting Started”的演示文档，从开始菜单中就可以打开它们。里面分别讲述了两款插件的功能，同时也展示了它们的效果。两款插件都将以工具栏形式出现，默认会随PowerPoint启动（图1）。如果暂时不用，可在PowerPoint工具栏中点击鼠标右键，然后勾掉它们即可。

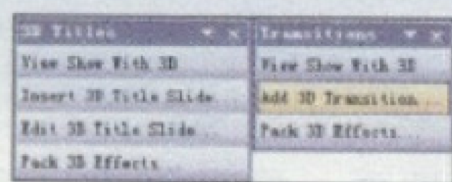


图1

第一次点击3D Titles或Transitions工具条上的“View Show with 3D”按钮时，都将提示检测当前系统，主要是考查系统是否具备执行这款插件所需的软硬件3D加速能力，如显卡测试、DirectX版本、分辨率等，检测过程时间很短。先简单说明一下插件中几个按钮的作用，以3D Titles为例，Transitions与其类似。上面说过的“View Show with 3D”就是以3D效果演示幻灯，这样做之后，插件会花一定时间生成实时演算的3D画面。“Insert 3D Title Slide”用于在幻灯片中插入一个3D字幕模板。“Edit 3D Title Slide”可修改已添加的3D字幕。“Pack 3D Effects”将3D幻灯片打包，以便这些幻灯片可在未安装PowerPlugs的电脑上播放。

制作基于模板的简单字幕

假设我们已经制作好了演示文档，只待用插件添加有3D效果的幻灯片了。下面我们就以“Clock”模板为例，教大家如何添加模板样式并进行简单修改。

1.添加字幕动画模板

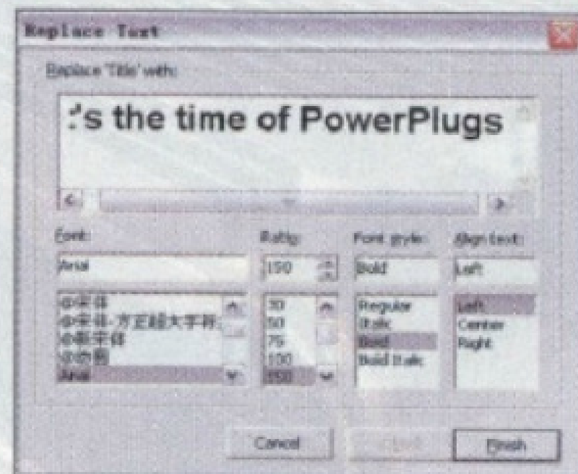
打开PowerPoint，选择欲添加幻灯片的位置，插件添加的幻灯片默认添加在当前幻灯片前面。点击3D Titles工具栏中的“Insert 3D Title Slide”，在弹出窗口中点击“Volume I Demo”，然后在右侧窗口选择“Clock”模板，此时最右边的小窗口中会出现此模板的动态效果预览。预览窗口下方的“Slow”、“Medium”和“Fast”选项可调整动画播放速度（图2）。如果选中“Still image only”，则以静态图片形式显示3D字幕。选好后按“OK”即可。


图2

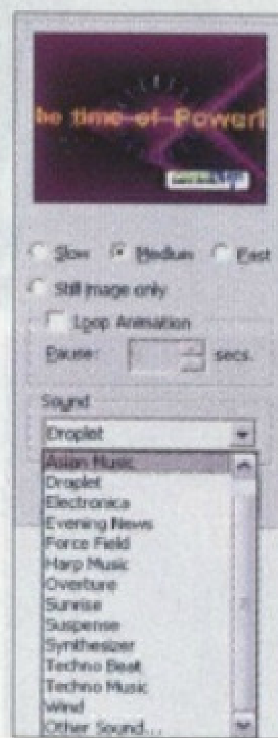
PowerPlugs系列插件都是分卷（Volume）销售的，也有所有卷捆绑销售的版本。所谓卷只是其中的模板不同而已，程序都是一样的。Demo版本是包含所有卷的演示版本，只不过模板数量比正式版少。3D Titles分为两卷，而Transitions共有4卷。

2.更改文字、背景及声音

选择3D Titles工具栏中的“Edit 3D Title Slide”项进行进一步修改。点击窗口中的“Change Text”按钮，输入文字“It's the time of PowerPlugs！”（图3），按“Finish”即可改变幻灯片中的文字。点击“Background”，在打开窗口中可选择字幕背景颜色或指定背景图片。


图3

精美的3D动画怎么能少了震撼的音乐配合？在编辑窗口中打开“Sound”下拉列表，从中可选择插件自带的各种音效，也可加入自行录制的音乐，但遗憾的是只支持WAV格式（图4）。


图4

3.设置渲染参数

3D Titles中有两种字幕动画渲染方式，点击窗口中的“Rendering Preferences”设置渲染方式。一种是Direct3D实时渲染方式，一种是将3D动画转换为AVI视频格式（图5）。一般选择第一种，第二种方式虽然能使演示文档在未安装PowerPlugs插件的电脑上播放，但演示文档的尺寸较大且设置麻烦，而下面介绍的打包功能完全可以胜任在所有电脑上播放的任务。另外还有一个“Still Image Options”参数，用来设置静态图片的尺寸。

4.将3D字幕打包

点击工具栏上“Pack 3D Effects”，在打开窗口中设置目标电脑的播放环境，包括PowerPoint版本、是否安装PowerPlugs及是否支持3D硬件加速（图6）。按照实际情况设置即可，然后指定打包存放的目录。如果第一项选“No”，打包目录中会有一个叫“PowerPlugs Player.exe”的播放器软件，用它便可直接播放制作好的3D版演示文档（图7）。

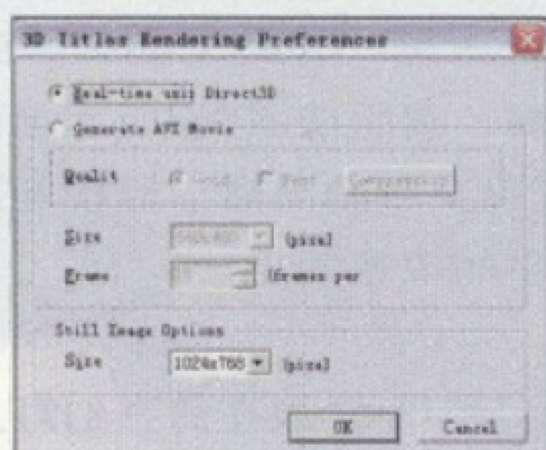


图5

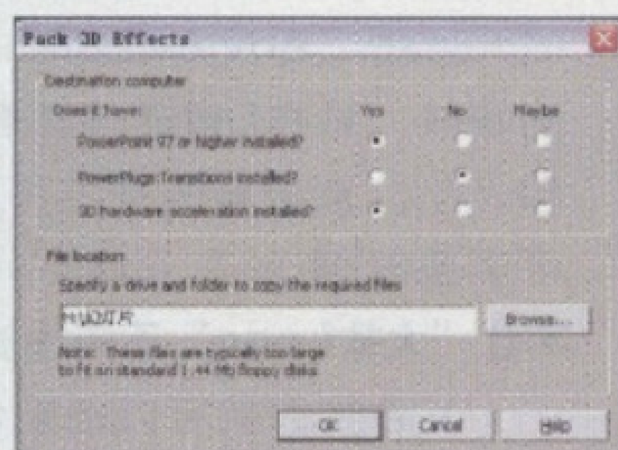


图6

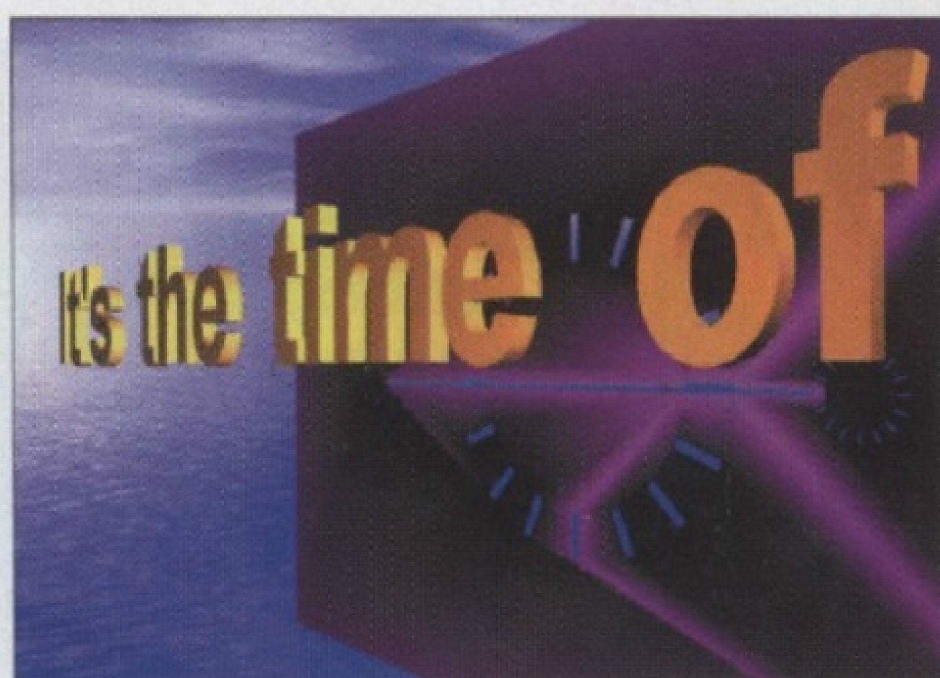


图7

制作“大软”3D动画Logo

上述方法只是简单地修改了一下现有模板，其实插件的功能远不止如此，我们甚至可以用它制作出想要的任何3D字幕，比如“大软Logo”（请美编大人和忠实的读者朋友们高抬贵手，笔者制作Logo的水平实在有限^_^）。

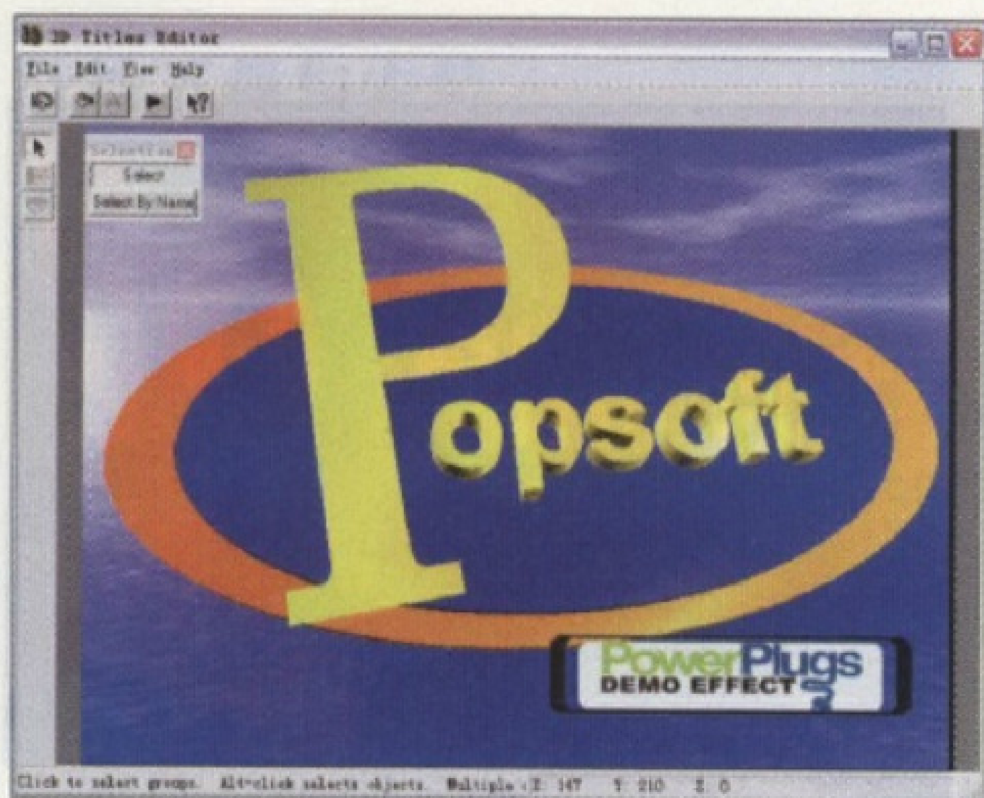
1.自定义3D模板

还是先点击“Insert 3D Title Slide”，选择模板“Volume I Demo”→“Plaque 01”。然后进入编辑窗口并点击“Change Text”，在窗口中输入“P”并将字体改为宋体，字号200。按“Next”进入下一步，输入“opsoft”，采用宋体和默认字号。这样设置后“Popsoft”几个字母的位置关系完全不对（图8），请看下一步的编辑工作。



图8

> **选择图形对象的小技巧**
>
> 如果想选择一组图形，就用鼠标划一个虚线框将所有要选的图案圈在其中。如果待选图形和其他图形叠放在一起，只需多次单击该图形直至4个控制点紧紧围在该图形周围，即说明它已被选中。利用4个控制点可缩放选中图形。


图9

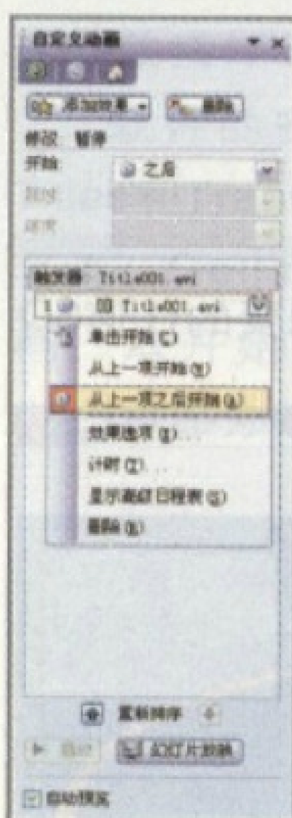
2.编辑Logo中的3D字母

点击"Advanced"打开"3D Titles Editor"窗口。选中图像中间的绿线，并按Del键将其删除。然后按照图9所示画面调整各图形的位置和大小。点击按钮，可调整文字的高矮、胖瘦和薄厚。点击按钮，可调整3D图形在立体空间中的放置角度。

3.让"大软Logo"不停播放

下面我们就可以把制作好的Logo放在每张幻灯片的右上角，并且让它不停播放了。在"Rendering Preferences"中设置渲染方式为"Generate AVI Move"，按"确定"将其转化为AVI视频。由于这个动画的第一帧是一片空白，所以制作完视频后大家会看到幻灯片空白了，其实动画还在，用控制点将其缩到右上角。

右键点击Logo并选择"自定义动画"（图10），在面板选择"添加效果"→"影片操作"→"播放"，在"开始"一栏中选择"之后"。然后在效果列表窗口中选择刚刚建立的播放效果，打开下拉框，选择"计时"，然后将"重复"一项设为"直到幻灯片末尾"（图11），最后再将这个动画复制粘贴到每个幻灯片中。


图10

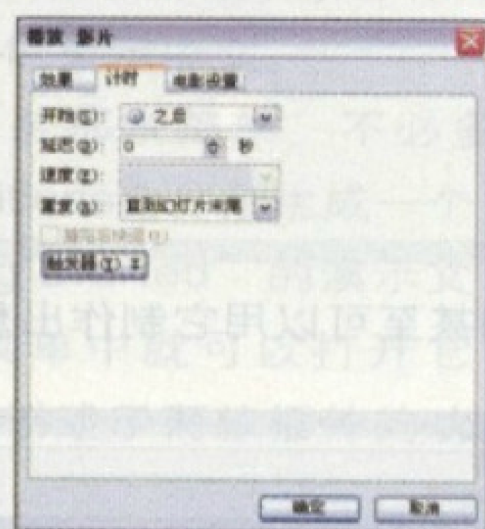

图11



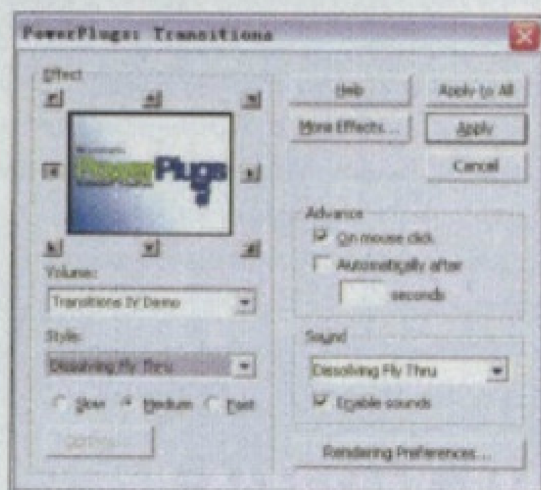
图12

这样一来，每页幻灯的右上角都会有"大软Logo"在那里不停播放了。为了让效果明显，可将Logo放大一些，怎么样，还是挺漂亮的吧（图12）？最后注意一点，作为Logo就不要给它配声音了。

为幻灯片添加3D转场效果

有了3D字幕和Logo动画以后，我们的幻灯片增色不少，如果再加上一些3D转场效果就更漂亮了。这就要用到另一个PowerPlugs插件——Transitions，让我们将3D进行到底吧。

相对于添加3D字幕，使用Transitions要简单一些。在PowerPoint中选择某张幻灯片，点击Transitions工具栏上的"Add 3D Transitions"按钮（图14），然后在打开窗口中的"Style"下拉框中选择转场效果，一共有4卷数十种效果，选定每种效果后，还可利用预览窗口周围箭头设置效果进出的方向，通常有2至8个方向可选，如此一来就有数百种变化。点击"Apply"按钮可使设置生效。

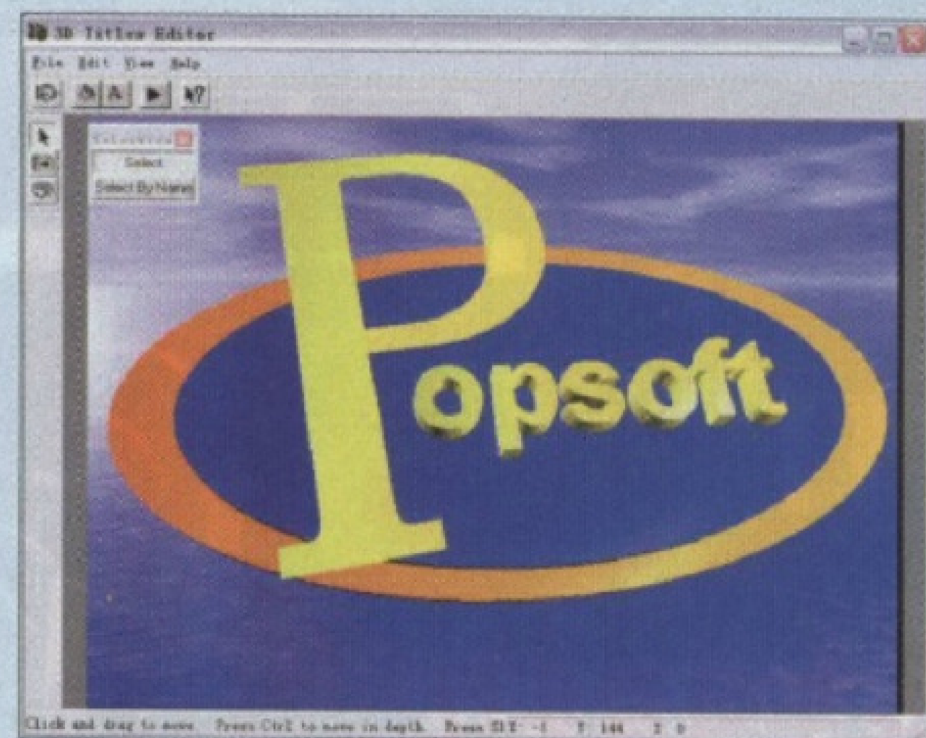

图14

当为多张幻灯片设置转场效果时，逐一选择比较麻烦。可选择一个卷，然后在"Style"下拉框中选择"Random Transition"，再点击"Apply to All"按钮应用于所有幻灯片，这样就可以随机为每个幻灯片分配转场效果了。在"Advance"组中可设置自动播放幻灯片或以点击鼠标的方式进行。

如需在其他未安装Transitions插件的电脑上观看，同样以"Pack 3D Effects"功能打包，设置完所有效果后，用3D Titles和Transitions打包都可以。

如何去掉图中的PowerPlugs标志?

"3D Titles Editor"窗口中点击菜单"File"→"Save as"，将修改好的字幕存为自定义模板。回到3D Titles窗口中，选择"Custom"项，找到并选中刚才保存的模板。点击"Advanced"，再次打开"3D Titles Editor"窗口就可以删除掉PowerPlugs标志了。删除完后将这个字幕保存为另一个模板即可（图13）。


图13

这次我们只是就两个PowerPlugs插件讲解了几个简单的应用，其实CrystalGraphics公司还开发了很多针对Office的插件，而且它们的试用版都没有太多限制，十分诱人。有了它们，Office就更具魅力了，有兴趣的朋友可去如下网址参观一下：http://www.crystalgraphics.com/default.asp，在这里可下载到各种插件的Demo。

深入经典软件系列之二

EAC——高级民用CD抓轨

■晶合实验室 炎枫

在国内外众多音乐论坛中，凡涉及CD抓轨的帖子多半会提到一款小且免费的绿色软件，老鸟对其赞叹有加并不遗余力地推广答疑，而菜鸟则怀着希望、硬着头皮去摸索其诸多的功能——这款软件就叫“EAC”（Exact Audio Copy，精确音频拷贝）。对于EAC来说“高级”一词并不过分，其抓音轨质量被公认为同类软件中最佳，同时围绕CD复制这个功能中心，它还提供一系列附加功能，如WAV压缩、WAV处理、WAV录制和CD刻录等。不过有时过于专业也是一种缺点，如果你对质量要求不是那么苛刻，只想简单快速将CD转成MP3等格式，EAC不是首选——不过后面我们也会谈到如何针对这种要求修改EAC的配置。

EAC的下载及安装非常简单，请从http://www.exactaudiocopy.org/eac6.html下载最新版v0.95 prebeta 5（EAC一直没有发布过正式版），将下载的Zip包直接解压即完成安装。为了后面能够配置MP3编码器LAME，请到http://www.rarewares.org/mp3.html下载适合你的版本（参见插文），并将其解压。要用EAC实现“完美”抓轨效果及其他功能，需要非常细心地设置，不过笔者认为对于大多数用户来说，他们需要的并不是完美的音质，而是希望找到一个音质、易用性和速度上的平衡点。因此我们在行文上由浅入深，先实现某个功能，然后再精益求精。

关于LAME版本

LAME的最新测试版本为3.96beta1，最新稳定版为3.95.1，而设计LAME的作者之一Dibrom在权威论坛http://www.hydrogenaudio.org上却推荐较早的3.90.3版。从3.90.3到3.95.1，LAME开发小组修正了不少错误并且提高了编码的速度，3.96beta1亦有这两方面的进步，但提速只是个别压缩模式。而Dibrom的理由是3.90.3是所有版本中测试最为全面的，而且他认为3.93版之后修改的预置参数对音质有负面影响，同时也没有3.90.3的参数用起来方便。从EAC软件中的提示看，其作者似乎也推荐3.90.3。

一、CD音轨抓取

1.简单配置参数

第一次使用EAC时，需要对光驱及编码器进行配置，如果配置向导没有出现，请在主界面中选择“EAC”→“配置向导”。跳过欢迎界面，进入向导第二步，EAC会检测出机器上所有的光驱，请选择将来有可能用于抓音轨的驱动器（图1）。接下来软件将分别对选定的驱动器进行检测，笔者建议选择“我更希望得到精确的结果”（图2）并进入下一步。EAC提示在相应驱动器中放入一张干净无划痕的CD，经过一段时间的测试后，会得到一个测试结果（图3），EAC会根据这个结果自动配置参数，直接进入下一步。所有驱动器均测试完后，EAC会给出一个优先建议（图4），即用哪个驱动器更好（前提是选择了多个光驱）。

小提示：

EAC内置了一个光驱特性数据库，如果其中包含你的光驱，EAC会跳过检测直接给出参数。

接下来EAC建议配置LAME编码器，进入下一步程序开始在硬盘中搜索LAME，如果知道位置请按“取消”按钮，由自己通过“Browse”指明lame.exe的位置（图5）。至于运行参数，使用默认的“r3mix”推荐值即可。下一步与“人人为我，我为人人”有关，如果你使用EAC时基本不联网，可以直接进入下一步，否则可填上你的E-mail地址（图6），最后一步建议先选择“我是新手……”，详情请参见后文。

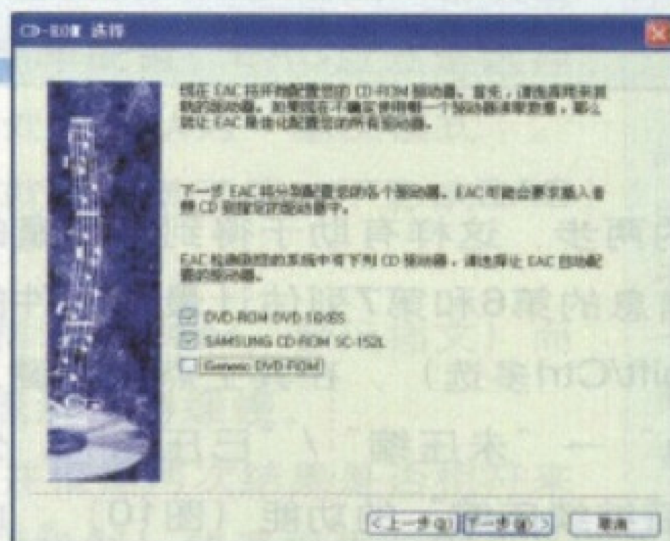


图1

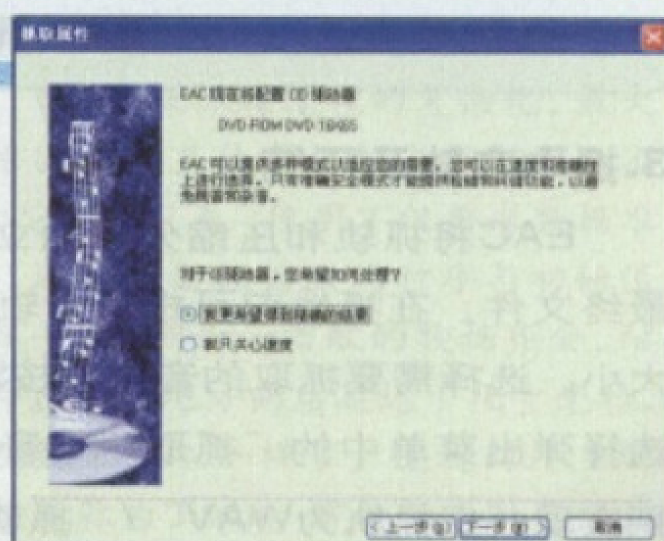


图2

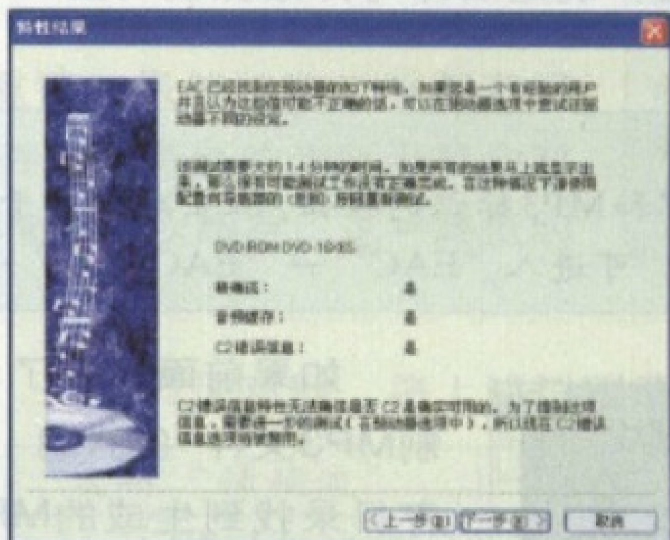


图3



图4

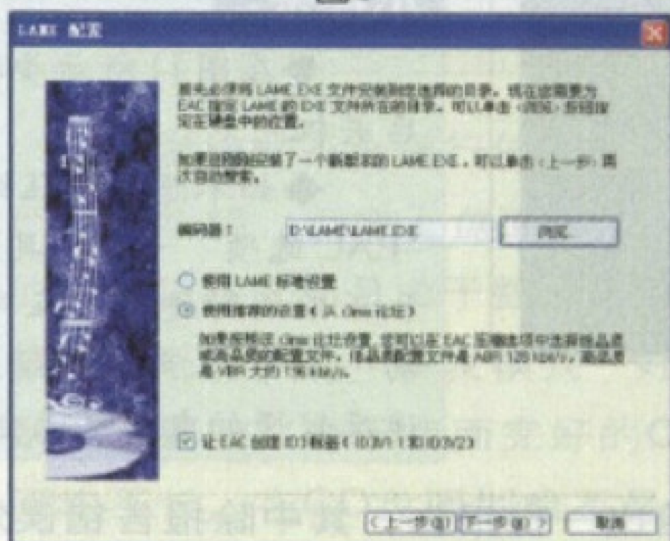


图5

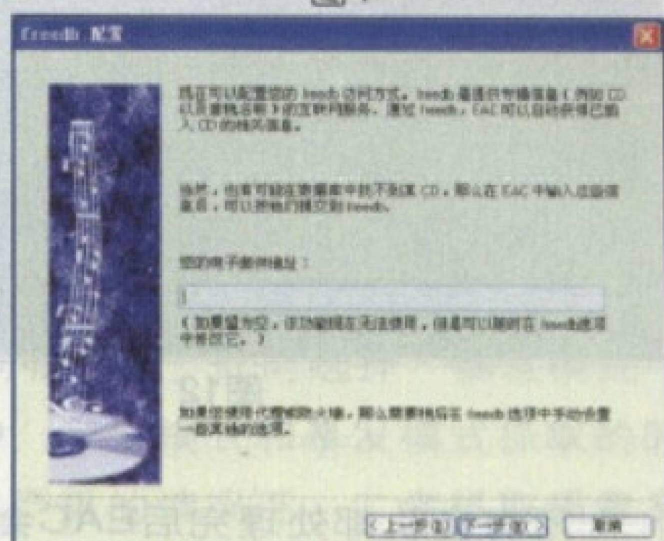


图6

如何卸载或重置EAC

EAC是绿色软件，卸载时只需将EAC的安装/解压目录删除，同时删除注册表中（在“运行”框中输入“Regedit”进入）的“HKEY_CURRENT_USER\Software\AWSoftware”子项即可。此方法也可用于重置EAC，删除后再执行主程序会被要求重新设置参数，这一操作在添加新光驱时很有用。

经过简单的配置，EAC已经能够很好地工作了。如果以后不慎改错了参数，还可用这个配置向导重新配置。

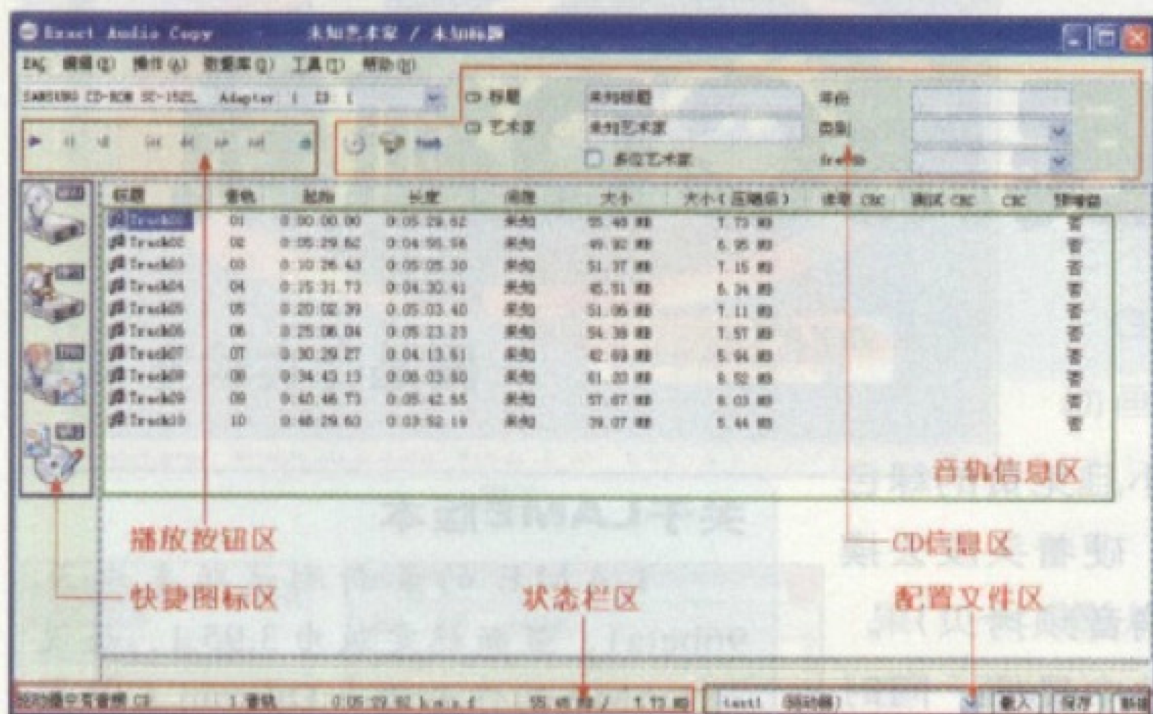


图7

2.获取或编辑CD信息

退出配置向导后EAC会自动使用图4中排名最先的光驱，那就把你的CD放进去吧。片刻后EAC中将列出这张CD的音轨信息（图7）。现在我们看到CD信息区为空，而音轨也是以轨序命名（如Track01）。

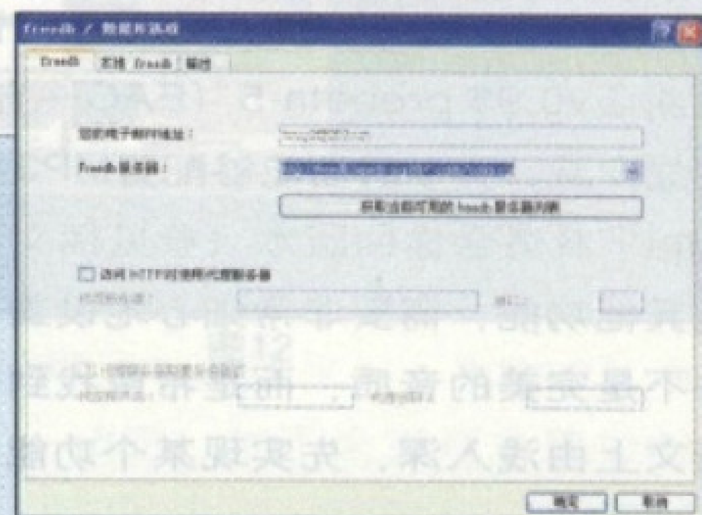
图8

如果此时机器已联网且图6中填写了E-mail信息，便可以搜索网络CD数据库（CDDB）中是否有这张CD的信息。点击CD信息区的图标，EAC将自动连接Freedb.org的CDDB，如果查到数据库中有此CD，即可顺利下载CD及音轨信息（图8），这一信息将自动保存，下次再插入此CD时仍能显示。

若在CDDB上查不到或是没有联网，也可自已输入，CD信息直接在文本框中填写，音轨直接重命名即可，比较快捷的方法是选定音轨名并在其上再次单击，编辑后直接回车即可自动进入下一音轨的编辑状态。此时如果想试听当前音轨，也可通过播放按钮区的按钮进行控制。

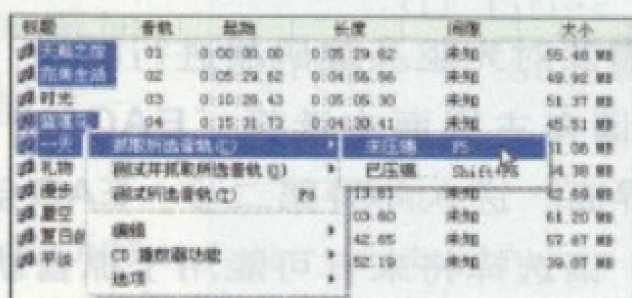
使用CDDB

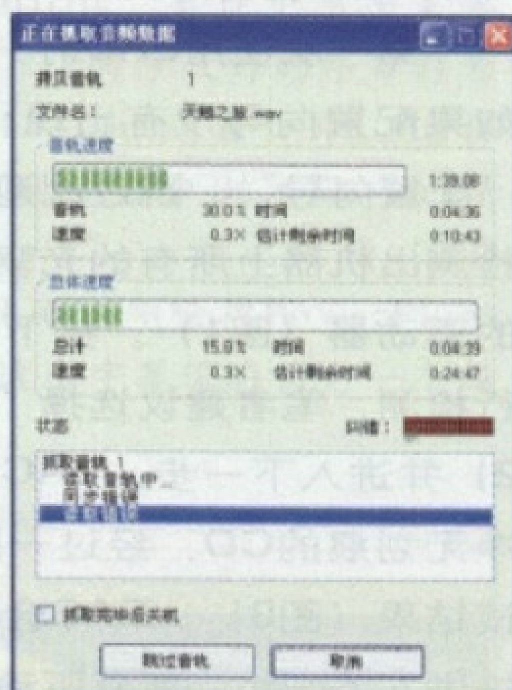
CDDB是一个公益的CD数据库，在EAC中使用它需正确填写E-mail地址，如果前面没有填写可通过“EAC”→“freedb/数据库选项”进入设置界面（图9）。这里除填写邮件地址外，还可设置CDDB服务器。点击“获取当前可用的freedb服务器列表”可获得更多服务器地址，当然这里查到的服务器数据库都是一样的，如果需要更多不同的CDDB，还可到网上搜索并手工填写。如果想要一插入CD就自动连接CDDB查询，可进入“EAC”→“EAC选项”→“常规”，选定“对于信息不明的CD”→“自动连接到在线的freedb数据库”。


图9

3.抓取音轨及压缩

EAC将抓轨和压缩分成独立的两步，这样有助于得到高质量的最终文件。在抓轨前可根据音轨信息的第6和第7列估计最终文件的大小。选择需要抓取的音轨（按Shift/Ctrl多选），在其上点击右键，选择弹出菜单中的“抓取所选音轨”→“未压缩”/“已压缩”，分别实现“仅抓轨为WAV”/“抓轨后继续压缩”的功能（图10）。此时EAC会弹出对话框询问保存位置，确定后即可开始抓轨（图11）。抓轨进度视CD质量、光驱不同而有较大差别。

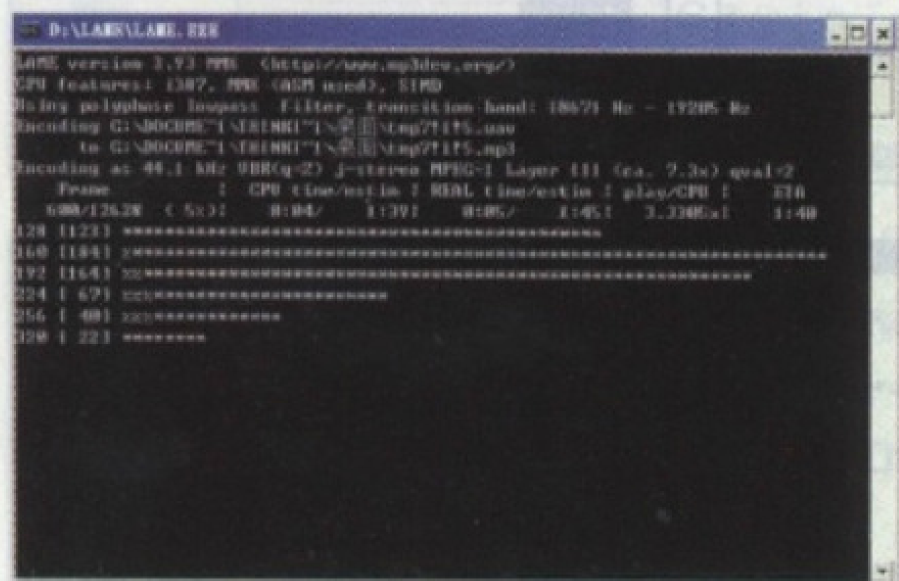

图10


图11

小提示：

◆主界面左侧工具栏中带WAV和MP3标识的按钮，点击后相当于上文选择的“未压缩”和“已压缩”。

◆若不想每次都选择保存位置，可进入“EAC”→“EAC选项”→“目录”，指定“使用指定目录”。

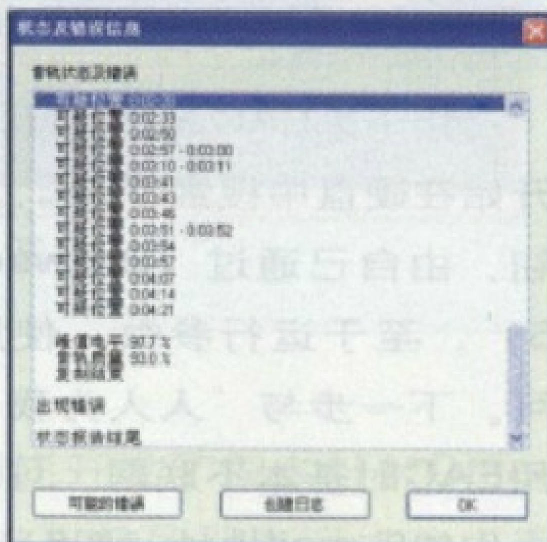

图12

如果前面选择了“已压缩”，在抓轨完成后还会调用前面设置的LAME来编制MP3文件（图12），编码完成后EAC继续抓取下一条音轨，此时已经可以在保存目录找到生成的MP3文件，默认情况下中途生成的WAV文件已被删除。

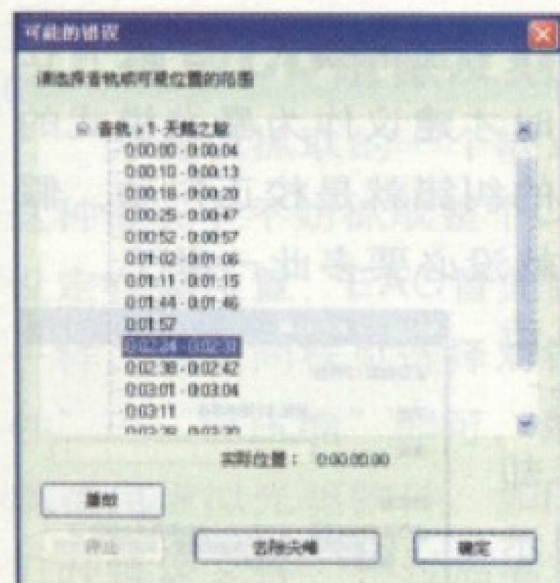
小提示：

◆在图11所示步骤中还可以选定下方的“抓取完毕后关机”。

◆如不想看到压缩程序运行窗口，可在“EAC”→“EAC选项”→“工具”中选定相应选项。如果想让抓轨和压缩同时进行，在同一页中选择“抓取时，在后台启动……”，队列最好设为“1”，这一设定可加快速度，但速度较慢的电脑可能会增加出错率。


图13

所有音轨都处理完后EAC会给出一份报告，其中除报告错误外还会提到“峰值电平”及“音轨质量”（图13），这两个值很容易被误解。后者不足100%表示出现错误但已纠正，只要报告中


图14

出现“复制成功”字样即表示仍可能是精准的（详见下文），而前者与抓取质量完全无关，是一个评价某段音频中最大声音强度的指标（早期录制的CD可能此值会偏低），如需将不同音频混合刻到一张CD上，要避免声音时高时低，这个值则很有参考意义。如果最后报告中显示“出现错误”，而且前面选择的是“未压缩”，还可试听可疑点，看是否出现爆音。方法是在报告一步中点击“可能的错误”，如果确实试听有爆音（出现的可能性极小），可以点击“去除尖峰”按钮消除（图14）。

4.速度vs质量

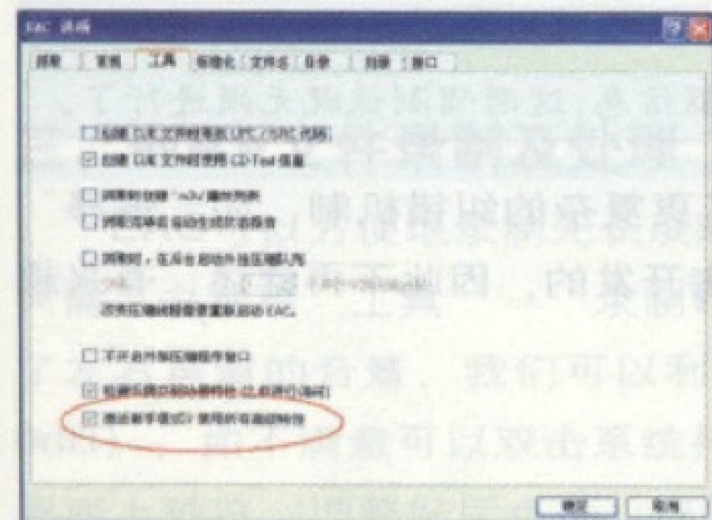

图16

图17

上面我们仅通过简单的几步设置就达到了较好的抓轨效果，但相信一定会有人嫌速度慢（特别是碰上划花的CD），也一定会有人想追求更完美的质量——通过进一步配置，EAC可满足双方面的需求。在进一步配置前，让我们先来开启高级特性：在“EAC”→“EAC选项”→“工具”页中取消“激活新手模式……”（图16），确定后EAC的各种选项将添加不少。

由于CD抓取与光驱密切相关，一般而言民用光驱并不能准确地复制CD，但EAC通过一些软件级设置，可将光驱出现的错误降至最低。因此如果要增加速度或提高质量，需要从EAC的驱动器设置上打主意。点击菜单“EAC”→“驱动器选项”，按“确定”跳过提示界面，进入选项界面后请确认标题栏中是你所要配置的光驱（图17），图17显示了EAC的3个抓轨模式：安全模式、同步模式、暴发模式。如果经过了前面的简单配置，EAC应当是选择了“安全模式”；若是在配置的过程中选择了“取消”，此处将默认为“暴发模式”。

要在速度和质量之间取得一个适合自己需要的均衡点，就要简单了解一下影响EAC纠错的3个光驱方面的因素：精确流、缓存及C2错误报告。

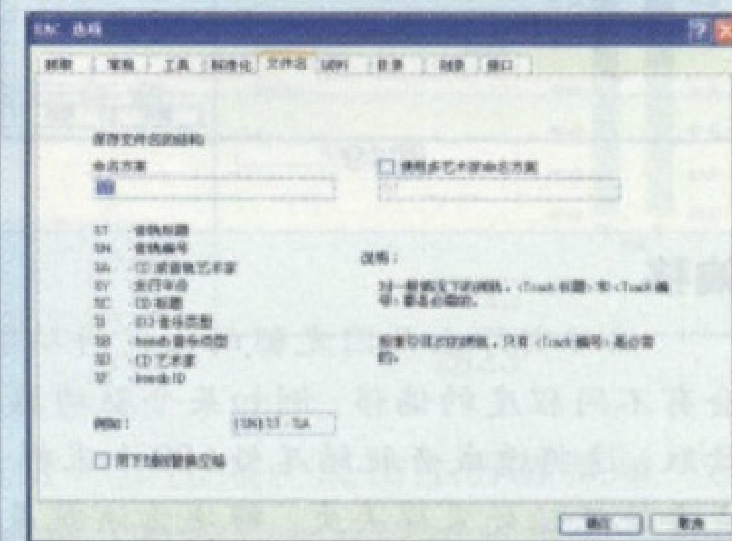
（1）如果光驱不支持“精确流”特性，即不能校正因抖动（Jitter，参见插文）而产生的错误，EAC将不得不进行这一校正，从而使得抓取速度变得缓慢。

（2）EAC默认情况下将对CD的同一扇区进行2次重读并根据两次结果是否相符来判断是否出错，但若光驱支持C2（CD本身所带的一个纠错机制）错误报告，则可让EAC通过该报告判断是否出错，这有利于提高读取速度。

（3）当EAC检测到错误时，将会在设定范围内多次重读。虽然所有光驱都有缓存，但并非都会在读取CD音轨时使用它。而那些会利用缓存读取音轨的光驱无疑会对EAC纠错机制造成障碍，这种情况下只好每次重复读取时都清除一次缓存，这将降低纠错速度。

设置默认文件名及ID3文件名

EAC默认会将文件名设为音轨的名字，而ID3中（即使用Winamp等播放器时会显示的名称）会默认为“艺术家-音轨名”，其实完全可以按自己的喜好设置。进入“EAC”→“EAC选项”→“文件名”（图15），页面里列出了各种占位符（如%T），在这里可设置音轨的命名格式，通过使用不同文字与占位符的组合可以得到任何你想要的文件名，可以用“\”来指定存放的子目录（如该子目录不存在，则将自动建立），但不能指定绝对地址（如C:\），试举2例：%N-%T可表示“01-天鹅之旅”，%A\%C\%T可表示“许巍\时光·漫步\蓝莲花”。ID3设置在“EAC”→“压缩选项”→“ID3标签”进行，与文件名设置类似（当然不支持路径），不再赘述。


图15

抖动（Jitter）与同步错误

CD音轨抓取过程的复杂化，最大的原因就是其使用机制与数据CD不同，它的“完美”使用不仅要求数据准确，还要求数据播放的时序与初始值一模一样，例如一首歌的数据齐全，结果却在某个地方向后延迟了几十毫秒，当然效果就不一样了。这种时序上的误差被称为Jitter，常被译为时基误差或抖动。现在许多光驱已经从硬件角度尽量减弱了这一影响，正文中提到的“精确流”特性就是如此。在EAC中有时会提到“同步错误”，这个错误也是时序上出现了错误，与Jitter类似。

EAC的重读机制

在安全模式下，当EAC发现某个扇区出现错误时，会对其进行一个系列的反复读取（每系列16次），选取其中50%以上都相同的读取结果，若仍达不到50%相同率，将再读取一个系列，同样以50%判定这32次的读取结果，依此类推。如果在“EAC”→“EAC选项”→“抓取”页中的“纠错品质”设为“高”，EAC将最多读取80次（即5个系列），“中”和“低”则分别对应48次和16次。这个设定可在抓轨时出现的界面中看到（图11），其中有一个黑底暗红方块的区域，每个小方块表示一次，每一行为一系列16次，纠错过程中亮红色表示读取过程。如果在设定的最多次数内仍不能正确纠错，最后EAC将放弃并报告错误，标注可疑位置（参见前图13和14）。因此对于损害较大的CD来说，安全模式下的“纠错品质”将对速度产生较大影响。

为方便对照，将上述说明简明列于下表：

支持“精确流”	不用校正抖动	加快速度
支持C2错误报告	不用进行2次重读	加快速度
支持缓存	纠错时需多次清除缓存	降低速度

暴发模式不会进行任何数据检验和纠错，而安全模式会进行很严格的纠错，但碰上盘面划痕过多的CD时，纠错将是一个很漫长的等待过程，而且由于数据损害严重，大部分错误并不能被纠正，最后结果并不比“暴发模式”好到哪儿去，此时选择“暴发模式”是很明智的。对于盘面完好的CD，安全模式和暴发模式抓取的时间均不长。在CD盘面划痕不是很严重的情况下，二者抓取质量及速度将有较大区别，用户可根据自己的需要进行选择。

小提示：

如果偏好暴发模式又想确定抓取的音轨是否“完美”，可以在抓取时选择“操作”→“测试并抓取所选音轨”，抓取结束回到主界面时查看对应音轨的读取CRC和测试CRC是否相同，如相同则可基本判断为“完美”。

至于快速模式，又被称作“正常模式”，只有在你的光驱不支持“精确流”时才建议作为暴发模式的替代，因为这个模式唯一做的纠错就是校正抖动，假如驱动器支持“精确流”，就没必要多此一举了。

图18

前面的配置向导已经根据检测结果配置好了光驱的3个参数，若未进行这一步，此处也可点击“EAC”→“驱动器选项”→“检测读取特性”重新检测（注意检测后应当点“应用”而不是“确定”才可让EAC自动设置）。这一检测中有个问题，就是一些光驱测试中显示支持C2错误报告，但实际却不支持，因此最好进一步检测。点击“检测C2特性”，放入一张有较多划痕的CD，如果一直没有显示“发现C2错误”即可判定不支持（图18），此时需清除“安全模式”下的“驱动器可以找回C2错误信息”选项。

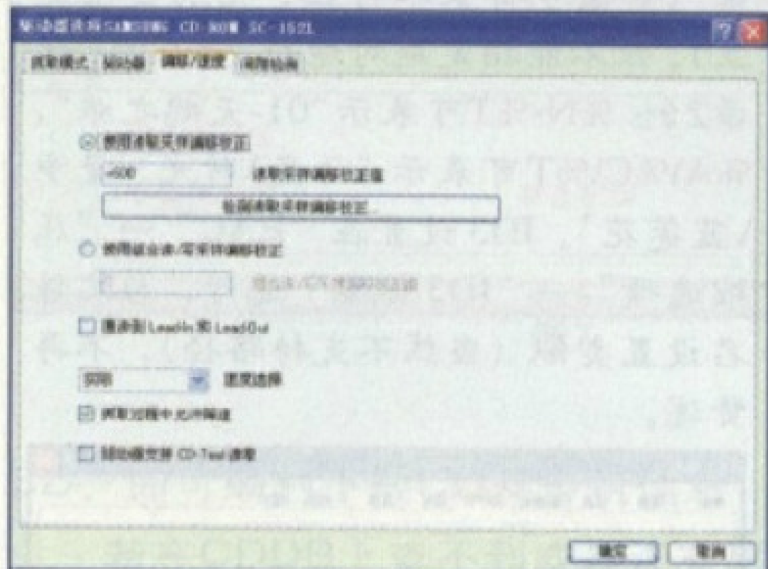


图19

小提示：

如果在前面使用配置向导时，已经在数据库中找到光驱信息，这两项测试就无须进行了。

EAC针对一些CD复制中可能出现的错误还设计了更复杂的纠错机制，如“偏移”技术（图19），这个技术笔者认为实在是为完美主义者开发的，因此不再详述，有兴趣的朋友可参考插文简介。

5.压缩的进一步选择

EAC不仅可设置MP3的压缩质量，还可配合其他编码器实现其他格式如APE的压缩。

（1）lame.exe的预置参数

点击菜单“EAC”→“压缩选项”并进入“外部压缩程序”标签页，如果前面执行了配置向导，这里已经设定好lame.exe的路径及参数（图20），此处的参数采用了权威论坛r3mix的推荐值：

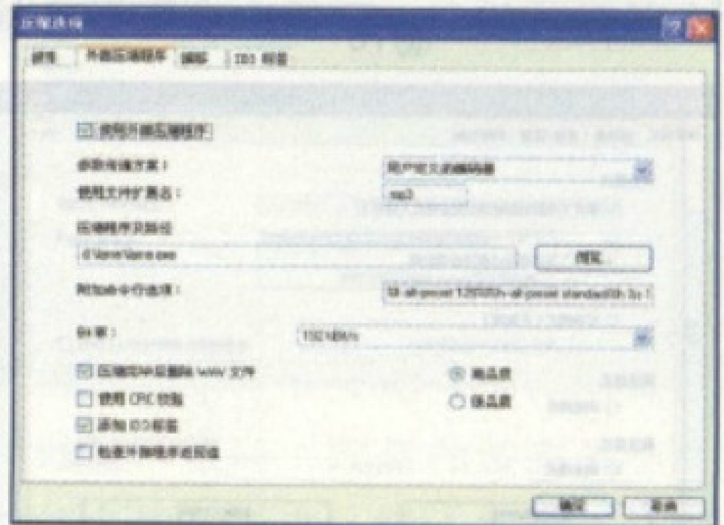


图20

%l--alt-preset 128%l%h--alt-preset standard%h %s %d

下面我们在这个参数基础上根据自己的需求进行修改。如果选择图20下方的“低品质”项，EAC会按照两个“%l”之间参数进行压缩；如果选择“高品质”，则EAC会执行两个“%h”间的参数。“%s %d”表示“源文件 目标文件”，这几个符号不要随意修改，特别是“%s %d”一定要保留，否则造成的结果可能是LAME窗口一晃而过，什么都没做。“--alt-preset”是Dibrom为LAME开发的一套高质量预设参数，他本人称这套参数最后是在代码级实现，而不是通过LAME其他参数的组合完成，因此我们只要改变“--alt-preset”后面的参数即可，具体请参考下表（用表中的参数替换推荐值中的“128”或“standard”即可）

参数	说明	最后比特率（kbps）
insane	最高品质	CBR 320
fast insane	比最高品质稍差，速度快	CBR 320
extreme	超高品质	VBR 256左右
extreme	比超高品质稍差，速度快	VBR 256左右
standard	高品质	VBR 192左右
standard	比高品质稍差，速度快	VBR 192左右
数字（如128）	由数字决定	VBR 数字
cbr 数字（如cbr 128）	由数字决定	CBR 数字

偏移

偏移实际上是因光驱的固定抖动造成的，每个光驱都会有不同程度的偏移。例如某个驱动器总会提前600个采样读取，这将造成音轨结尾处600个采样丢失，若延后则会造成音轨开始处采样丢失。解决方法就是在“EAC”→“驱动器选项”→“偏移/速度”页中实测出光驱的采样偏移值。但这个方法的最大问题在于需要使用特定的至少两张CD来检测，在EAC目录中的Documents子目录下的EAC.txt中可以找到这些CD的列表，开始于第264行。这里要注意的是不仅CD名称要一样，而且发行版本也需一样，即盘片内圈上的序号要一致。两张以上CD完全得到相同的值才可判断检测是准确的。不过600个采样到底相当于多少秒呢？以44kHz采样率来算应当是600÷44000≈0.014s，因此在手头没有这些参照CD的情况下，不妨以轻松心态面对。

CBR、ABR与VBR

3种编码模式，其后所跟数字均表示每秒需用多少k比特来记录数据。CBR（固定比特率）是传统编码方式，每秒钟固定使用指定比特数记录数据；ABR（平均比特率）会根据音频文件的特点分配存储比特数，一般起伏不大的部分分配较少，反之分配较多，但最终文件的平均比特率将与指定的相同，右侧表中倒数第2行即使用此模式；VBR（可变比特率）同样会根据文件特点分配比特数，而且可指定比特率的浮动范围，但生成文件大小不可预料。后两种编码的文件最后在ID3中都会显示为VBR，这个概念已与最初编码模式有所出入，另外这些文件在兼容性方面会存在一些问题，比如一些早期的便携式MP3播放器不支持，Windows Media Player也不能正常显示其比特率。

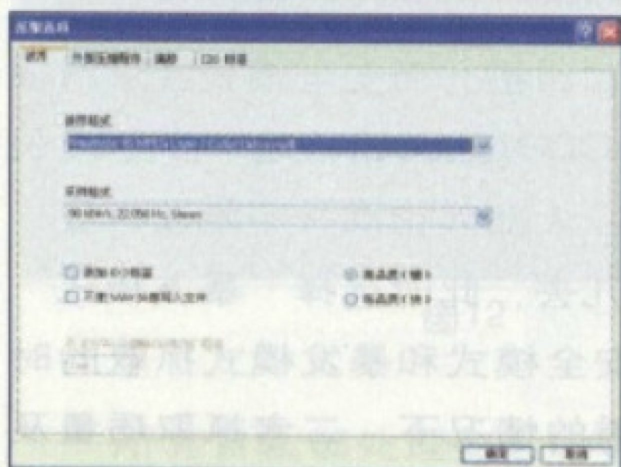


图21

（2）使用其他编码器

除LAME之外，还可用其他外部编码器生成各种格式的压缩文件，方法与LAME完全一样，但同样需要掌握参数的正确使用方法，请参照其文档说明，这里不再详述。除了外部编辑器，EAC还可调用本地已经安装的内部编码器，使用方法是在“压缩选项”→“外部压缩程序”中禁用“使用外部压缩程序”，然后进入“波形”标签页，选择合适的编码器及参数（图21）。

二、抓取CD镜像及刻录

分音轨抓取的一个缺点是无法保持CD的原有歌曲顺序，少数原版CD会在顺序上精心安排，这种情况下不妨抓取整个CD镜像。放入CD并填写完信息后点击左侧带“IMG”图标的按钮，之后设定存储位置，EAC首先会自动分析音轨之间的间隙（图22），后面的过程与前面抓轨过程完全一样。这里同样可选择对镜像进行压缩，只要选择菜单“操作”→“抓取镜像并创建CUE目录文件”→“已压缩”即可。最后会生成两个文件：镜像文件（WAV、MP3等）和CUE文件，使用时既可用虚拟光驱软件，如Deamon Tools载入CUE文件直接将其虚拟为CD，也可直接用播放软件打开镜像文件，不过后者就没法看到音轨了。

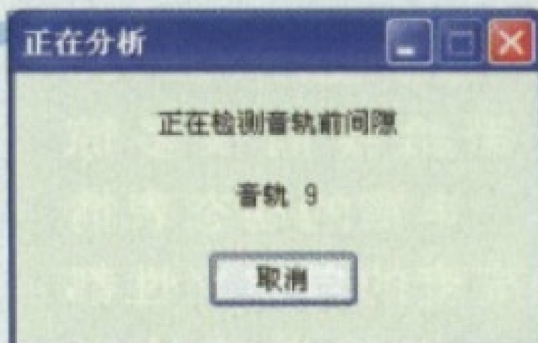


图22

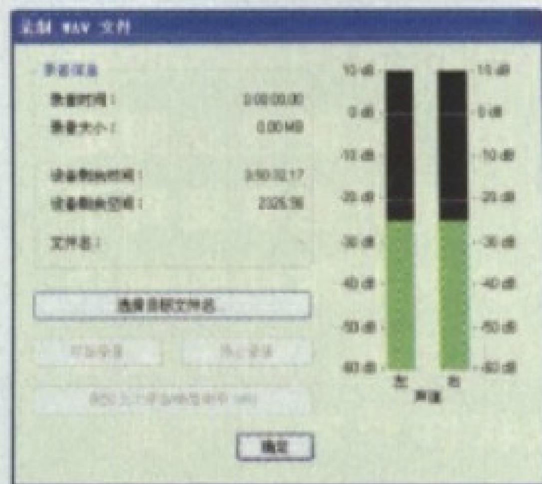
利用EAC，也可以刻录或复制音乐CD，不过这里建议先用EAC的抓轨模式抓出镜像，再用Nero等工具进行刻录，因为EAC在刻录方面并没有什么优势，此外还有可能不兼容某些刻录机。如果实在要拿来应急，操作步骤也很简单，这里不再赘述。

小提示：

如果只想抓取CD的一部分，选择“操作”→“抓取范围”→“未压缩/已压缩”，进入范围编辑界面选定起始和终止时间后即可抓取，不过这样生成的并不是镜像。

三、WAV文件录制及处理

EAC可以方便地录制无长度限制的WAV文件，这对不少用户来说都是个小小的惊喜。使用时只需点击菜单“工具”→“录制WAV文件”即可进入录制界面（图23），右边两个竖条分别显示了左右声道的音量，我们可以利用这个判断音源是否连接好及测试音量（最好让最高音量到达0dB），如不满意可以双击系统托盘中的“小喇叭”进入音频属性，调整录音属性并实时在EAC界面上预览。调整好后点击“选择目标文件名...”，设定存储位置后点击“开始录音”就可任意录制了。录制完成后“停止录音”，EAC将自动保存WAV文件，“确定”即可退出。


图23

小提示：

选择“工具”→“循环录制WAV文件”，可循环录制指定长度的WAV文件，即录制到结束处又回到开始进行覆盖。


图24

录制后的WAV文件可进行简单处理及进一步压缩。点击主界面菜单“工具”→“处理WAV文件”，即可进入处理界面（图24）。在这里可查看文件的频谱，亦可进行放大、缩小、试听、裁剪、静音、淡入淡出等操作，一试便知。需要说明的是EAC的去爆音、小峰等方法并不高明，建议使用其他更专业的软件，这里仅介绍一个比较实用的功能：去除环境噪声。首先将音轨放大，寻找一段只有环境噪声的区域（至少1/2秒），选择菜单“处理选区”→“噪音配置文件”→“从选区获取”，之后选择要降噪的区域，选择菜单“处理选区”→“降噪”即可完成任务。

小提示：

在时间栏（波形图下方，灰色）上按住右键拖动可放大选择区域，按住左键拖动则可左右移动时间段。

最后来讲一下WAV文件的压缩与解压缩。在前面已经配置好压缩参数的前提下，这真是小菜一碟，只是如果压缩后还想保留源文件，千万记得将“EAC”→“压缩选项”→“外部压缩程序”中的“压缩完毕后删除WAV文件”禁用。具体操作方法是选择菜单“工具”→“压缩文件”，接下来选定源文件（支持多文件批处理）然后等待即可。将压缩文件解压为WAV文件的操作亦支持批处理，操作菜单项是“工具”下的“解压缩文件”。

EAC兼容问题三问

1.无法找到CD甚至找不到光驱/刻录机，如何解决？

EAC默认使用Windows自带的SCSI/IDE接口与驱动，但这个接口兼容性并不好。此时可使用Nero兼容性较好的接口文件替代，方法是从Nero的安装目录下将wnaspi32.dll文件拷贝到EAC目录下（亦可在ftp://ftp6.nero.com/wnaspi32.dll处下载），重启EAC，在“EAC”→“EAC选项”→“接口”处选择“安装外部ASPI接口”。另一个较麻烦的方法是下载Adaptec的标准ASPI文件：http://download.adaptec.com/software_pc/aspi/aspi_471a2.exe，自解压后双击其中的aspiinst.exe文件进行安装，重启后即可解决问题。

2.为什么抓到的音轨是空的？

一方面有可能是ASPI的问题，解决方法见问题1，另一方面请检查“EAC”→“驱动器选项”→“抓取模式”中是否选择了某个模式（有时会一个也没被选中），还有可能是读取指令出错，这时应进入“EAC”→“驱动器选项”→“驱动器”中逐一选择驱动器读取指令，每次选择后重启EAC再抓轨，直到选择到正确的为止。

3.EAC在解压文件时出现“访问错误”，如何解决？

多半是因为安装了与EAC有冲突的音频编码器，如一些版本的OggVorbis、Nimo等，请逐一卸载，应当能解决问题。

结语：音乐与技术

自从遇上EAC，便拿它当个宝贝一样用着，甚至一看到这个软件就有一种特殊的充实感，因为硬盘中3/4的MP3都是拿EAC抓的。尽管如此，笔者仍然觉得没有必要像发烧友那样在安全模式下再用偏移等技术来反复试听，那样做反而会影响自己对音乐真正的兴趣。你呢？喜欢音乐还是喜欢技术？

最新版的QQ2003III带给我们很多惊喜，丰富的动态表情和高度的自定义性都让我们聊得痛快淋漓，各种QQ表情符号、自定义动画、皮肤等都已逐渐成为一种网上流行文化，连CoCo这种MSN的拥趸都真切地感受到了新版QQ带来的冲击。最近由于工作需要把自己的QQ升级为收费会员，以便建立固定群，同时也享受到了不少令人激动的新功能。其实，对于大多数软件开发者而言，只有得到收益，才会有足够的动力和能力去提升软件的功能，反过来受益的还是我们这些普通用户，不是么？支持国产共享软件，从我们自己开始。

■重庆 CoCo

中国共享软件

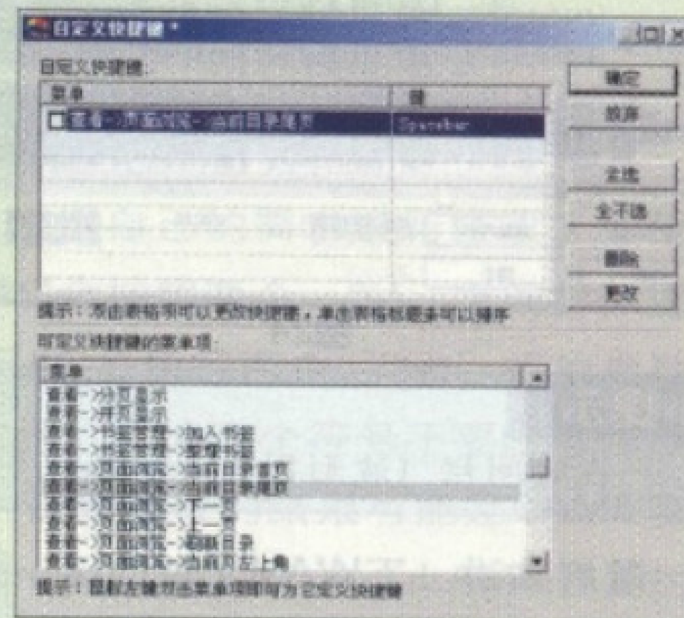
专业漫画看客——ComicsViewer

□版本：v1.19　□大小：629kB
□授权：免费软件　□作者：马健
□平台：Win9X/NT/2000/XP
□主页：http://www.comicer.com/stronghorse/software/index.htm
□下载：http://www.comicer.com/stronghorse/software/exe/ComicEnhancerPro_chn.zip

说明： 这是一款专为浏览电子版漫画而开发的工具软件，它针对网上的各种漫画书和图片提供了很多有用的功能，解决了用ACDSee等图片浏览器看漫画时的种种不便。软件通过数字图像增强技术消除常见的透光、模糊、色彩黯淡等问题，我们可随时根据漫画质量和当前显示器设置对图像进行调整，保证最佳视觉效果，这种调整不会对原始图像文件进行任何修改。它提供了一种称为“现场保护”的功能，启动时能自动跳转到上次阅读的那一页。该软件支持ZIP和RAR格式打包的电子书，而且还能自动记忆压缩包的密码，免去每次都要输入密码的烦恼。如果是多人共用一台电脑，只要将ComicsViewer复制到各自的漫画目录中运行，就可以实现互不干扰。


放大功能让你看清楚屏幕上的每个字。

点评： 年龄虽然越来越大，但笔者看漫画和动画的兴致却丝毫未减。小时候从零花钱里省出一两元，一集一集地收藏《七龙珠》、《圣斗士》、《城市猎人》，每本新漫画到手时都无比激动。参加工作后，更多的时候是在网上怀念以往的美好时光。原来我也和大家一样用ACDSee，但观看纯图片文件组成的漫画书时感觉并不方便。ComicsViewer为了照顾漫画迷，在打开图片时能自动跳转到图片右上角或左上角，以便读者从漫画的第一格看起，非常贴心的设计吧？有了它，CoCo看漫画也和看影碟一样，泡杯绿茶，靠在沙发上，等着ComicsViewer帮我一页一页地按图格的顺序播放。


自定义浏览快捷键，再不用狂点鼠标。

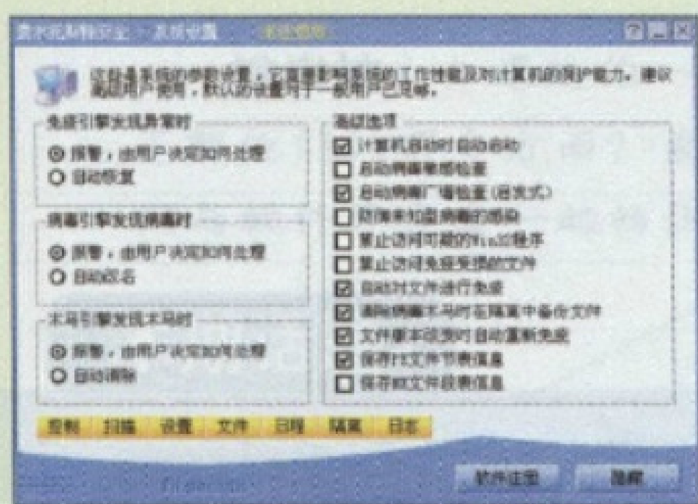
我们的安全卫士——费尔托斯特安全

□版本：v5.3　□大小：3.4MB
□授权：共享软件　□作者：费尔安全实验室
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：28元
□未注册限制：无法显示木马名称
□主页：http://www.filseclab.com
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/BF9FE154-6AF8-4FC1-A21C-36BA990F3FF9/

说明： 一款集杀毒、杀木马、病毒免疫及实时防护为一体的木马和病毒清除工具。软件采用“3+1四管齐下”策略让病毒、木马无所遁形。软件提供称为“文件核心DNA分析”的技术，能有效探测未知病毒。一旦文件受到病毒感染，几乎无一例外地导致其“内核DNA”发生变异，这时该软件的免疫系统就会立即探测出来，让其原形毕露，束手就擒。这种技术让普通用户无需知道感染的是何种病毒也同样可以把其清除，克服了很多普通杀毒软件无法准确查杀未知病毒的问题，改变了惯用的杀毒理念。



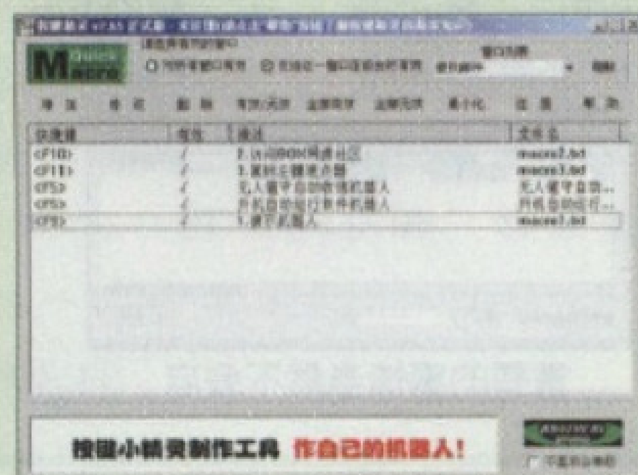

“三剑客”全面保护系统。


应急处理方案中心

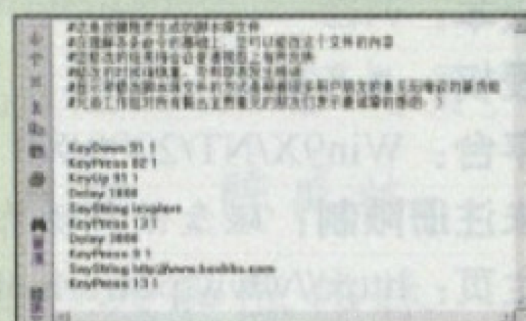
点评： 计算机病毒似乎无孔不入，每年都有几个著名的病毒在互联网上闹得沸沸扬扬。比如前一阵的“冲击波”病毒，只要上网，就有中招的可能性，所以给自己的电脑加一个坚实的保护罩就显得非常重要。“费尔托斯特安全”使用起来比较简单，界面直观，各种设置一目了然。除清除普通的木马和病毒外，最大的亮点就在于能有效地把未知的新病毒赶出我们的电脑。此外，软件的注册码采用了硬件信息标识技术，每个注册码都对应特定的硬件设备，这与WinXP的激活十分类似。如果你是软件开发者，还可以直接在软件的网站上购买产品的源代码，看看人家是怎样写程序的。

休息你的鼠标，放松你的指头——按键精灵

□**版本：** v2.68　□**大小：** 295kB
□**授权：** 共享软件　□**作者：** 李玮
□**平台：** Win9X/2000/XP　□**注册费用：** 35元
□**未注册限制：** 999次使用限制
□**主页：** http://www.vrbrothers.com/cn/qmacro/index.html
□**下载：** http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/6F4EAF13-E317-4F58-91B6-254004525E47/#regform


看到我的机器人没有?

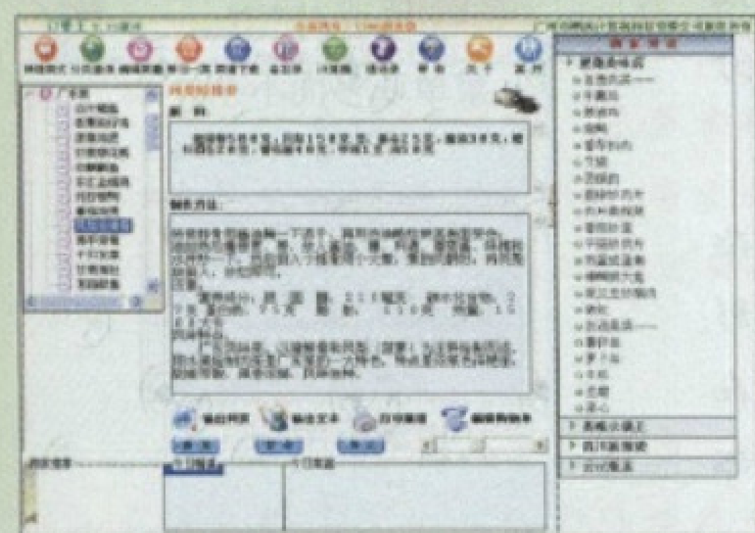
说明： 一款方便实用的键盘鼠标自动操作软件，它可将待执行的鼠标及键盘操作定义成一个宏（MACRO），实现自动执行一系列键盘鼠标操作的功能。在日常工作中我们经常需要处理的一些基本操作，都可用按键精灵完成。它所支持的操作有按键、鼠标点击、鼠标移动、控制、输入字符串、延迟等，如果你有一定编程基础，还可以自己编写宏文件，控制操作的每个步骤和循环方式，可大大提高我们学习、工作和娱乐的效率。


如果懂脚本，就来自己编吧。

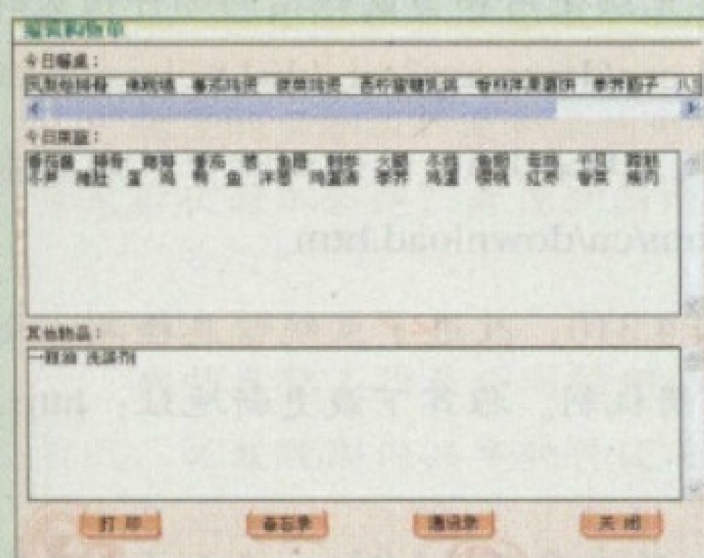
点评： CoCo最初认识按键精灵是在网络游戏兴起的那段时间，很多朋友都使用它来完成游戏里需要几步甚至几十步才能完成的复杂操作。但那时我很少玩网络游戏，也就将它放在了一边。最近由于工作需要，必须快速处理上百张图形文件，如果一张一张地重复操作，估计大半个上午也弄不完，而且如此单调的重复工作很容易出错。于是想到按键精灵，记录下一个完整操作，然后编辑一下录制好的脚本，添加所需的细节，再设置一下循环。果然，本来需要几个小时的工作，十几分钟就完成了！

今天我们该吃什么？——订餐王菜谱

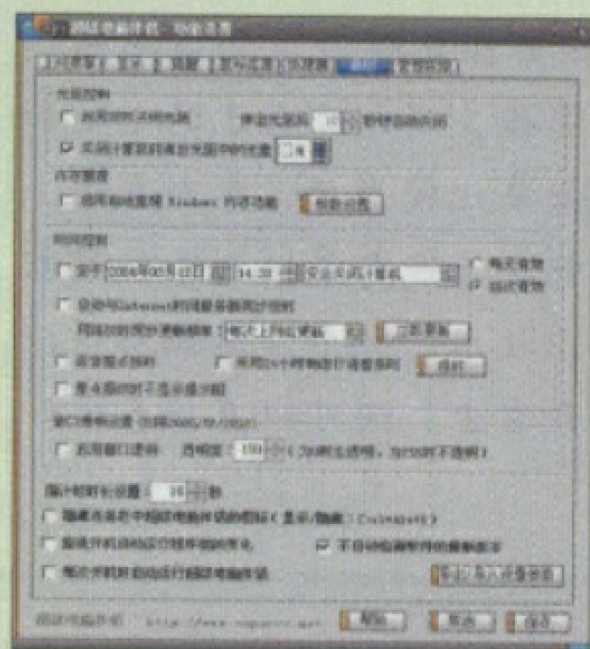
□**版本：** v2.15　□**大小：** 10.3MB
□**授权：** 共享软件　□**作者：** 飓风
□**平台：** Win9X/NT/2000/XP　□**注册费用：** 15元
□**未注册限制：** 30天试用期限
□**主页：** http://www.wwdsoft.com/web/123go/intro.asp
□**下载：** http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/F08ADE7E-D8B5-4601-8B50-2A67FDD7A7CE/

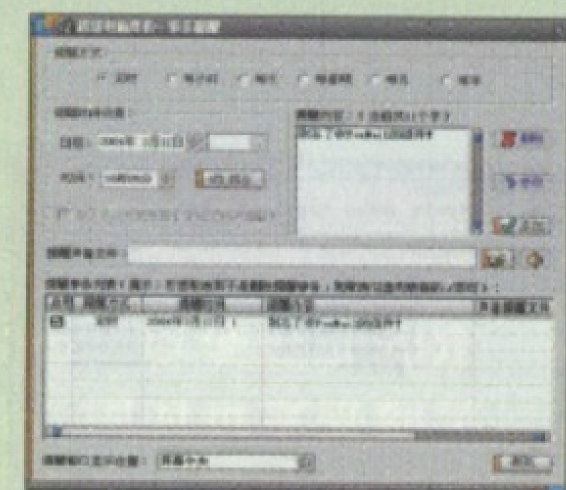

看着菜谱都流口水……

说明： 一款家用菜谱管理软件，收录了上千种不同菜系的菜谱，配上完善的搜索功能，只要记住任何一个字，都能找到您所需的菜。通过它，可以定制自己每天所需要的饭菜内容，软件将您选中的餐桌内容自动分解出所需要的原材料的种类和数量，让您购物时不再会有任何遗忘。同时它还为日常生活提供了强大的通讯和背忘录功能，让我们不再为寻找送煤气、送水、装修等电话号码而烦恼。如果用户安装了微软的TTS语音朗读功能插件的话，还可以真人朗读出你所需要的菜谱，“口把手”地教你学做菜。如果你为选菜而烦恼，不妨让它的“每日一菜”功能来帮助你选择。


告诉它你要做的菜，它会告诉你怎样采购原料哦。

点评： 10M的容量在共享软件中可算是个大个头了，而且由于需要数据库和语音功能的支持，实际上需要下载的内容还远远不止于此。菜谱分类和检索都比较方便，备忘录和通讯录的设计比较贴心，但软件整体的响应速度感觉还是比较慢。软件的安装有些问题，如果不能顺利安装，请查看压缩包中的说明。软件的功能很实用，但在易用性还有待加强。


繁忙的小保姆，有很多事情要处理哦。


重要的事情当然不会忘。

给计算机找个好保姆——超级电脑伴侣

□版本：v1.98　□大小：1.9MB
□授权：共享软件　□作者：农海斌
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：35元
□未注册限制：无法整理内存
□主页：http://www.supercc.net/
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/62E0FE84-DD73-4BBF-869E-3360FE15F381/

说明：一款"工具箱"式的多功能软件，它将我们在电脑使用过程中的很多常用操作（如开关光驱、拨号上网）统统放到鼠标的右键菜单中，集系统加速优化、拨号上网计时计费、上网权限管理及鼠标热键定义等多项功能于一身，很大程度上简化了电脑操作。仅通过点击鼠标右键，就可获得如内存整理、定时关机、禁止IE弹出广告、网络校时、语音整点报时和重要事务提醒等功能。有了它，就像给我们的电脑找了一个全能保姆。

点评："超级电脑伴侣"是中国共享软件注册中心评选出的2003年度优秀软件之一，在广大用户中享有不错的口碑。它虽然没有什么特别出彩的功能，但可代替多个功能单一的软件，方便电脑使用者，是该软件的最大亮点。有些设计还能体现人性化特点，例如有时我们使用完光盘常常忘记把它退出来，"电脑伴侣"就会提醒用户，减少设备损耗，提高使用寿命。另外，软件作者提供了像一般实物商品一样的"15天内无风险退款"承诺，证明了开发者对自己产品的信心。

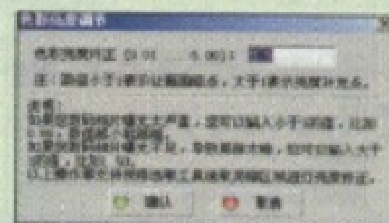
自己的贴纸照自己做——彩影2004

□版本：v1.2　□大小：14.6MB
□授权：共享软件　□作者：庄威
□平台：Win9X/NT/2000/XP　□注册费用：30元
□未注册限制：磁盘保存操作被禁止
□主页：http://www.powerrsoft.com/cy
□下载：http://www.softreg.com.cn/shareware_view.asp?id=/5B9034AC-AD15-467D-BB3C-8377020AB62E/

说明：一款优秀实用的图像处理软件，针对数码相片修图的特点而设计，让你在不需要专业图像处理技能的前提下，即可很好地完成数码相片的编辑和修改。软件采用傻瓜式操作界面，将专业的处理知识用非常简单的语言告诉用户，同时它的智能化选项可让你快速制作各种艺术照、贴纸照。还可以在相片上加入相框和各种可爱装饰物，增强相片的视觉效果。也能方便地进行图像叠加、文字处理、GIF动画编辑制作，让我们充分享受数码时代的快乐。它可以和同一作者开发的"数码大师"协同加工处理相片。

点评：照各种"大头贴"已成为时下不少青年朋友的重要活动。将自己的头像与某著名杂志封面、影视歌明星或卡通形象合成，既有趣也很有成就感。殊不知在家里，我们通过"彩影2004"也能方便地完成这些工作。软件的竞争力还在于支持手机彩信发送功能，这意味着你在其中处理好的"大头贴"，通过软件可以立刻发到亲朋好友的手机上！这个月CoCo刚换了一部彩信手机，有了"彩影2004"，又增加了不少乐趣。


菜单项多而不杂。


过曝不用怕。

软件更新快报

DreamMail：新兴的国产邮件客户端程序。版本更新至2.2.6.7，修正了Socks5代理无法使用和当鼠标指向邮件预览的"收件人"并弹出提示时程序会退出的Bug。推荐下载更新地址：http://www.dreammail.org/down.asp?cat_id=1&class_id=3

FlashGet：知名的国产下载软件，版本更新至1.60 Beta1，1.5正式版刚推出不久，现在1.6又开始测试了，新版本支持另一个重要的流媒体协议——RTSP。推荐下载更新地址：http://www.amazesoft.com/cn/download.htm。

Windows优化大师：优化Windows系统的全套解决方案，版本更新至5.91 Build 4.310，改进了系统信息检测，全面修订了系统性能优化的各个模块，增强了注册表清理功能并启用了新的Logo和软件注册机制。推荐下载更新地址：http://www.wopti.net/download.htm。

影音传送带（Net Transport）：专门针对流媒体下载而开发的一款下载软件，版本更新至1.83a，修正了某些流媒体无法下载的问题，增加对Helix Server 10的支持和修正无法识别HTTP结束命令的Bug。推荐下载更新地址：http://www.nettransport.com.cn/chs/download.htm。

编者按： 如果给你一个向自己喜欢的软件作者提问的机会，你最想了解他们的哪个方面？发信至icat@popsoft.com.cn说出你的想法，让我们与软件开发者一起畅谈。

本期话题：

能透露你的本职工作么？有没有想过全职开发，将来又有什么打算？

我的本职工作就是软件开发。计划以后全职从事共享软件的开发工作，现在正处于经验和资金的积累阶段，呵呵。

——“友情强档”作者：尹强

若说本职工作，算是SOHO一族吧！想全职从事共享软件的开发，但精力和财力有限。希望将来能聚集更多的朋友加入我们的工作室，将我们的产品专业化、商品化，让更多的订单来鼓舞我们继续奋斗的勇气吧！

——“幻影2004”作者：刘昌伟

本职工作是在一家国营单位，全职开发共享软件可以考虑，将来的事情交给明天去说吧。

——“木马克星”作者：罗建斌

我是一个有妻儿的成年人，28岁，要养家糊口，所以我的付出不能没有回报。我的要求不高，每月100多块就可以给我升级、维护软件的动力。由于这一领域的软件不多，而且我有行业优势，所以对未来充满信心。全职做共享恐怕不可能，因为我没有技术优势，脱离了现有职位，连行业优势也没了。很多人与我联系咨询软件使用和公文处理的问题，但始终没有收到他们的定单，我猜他们在找破解版。

——“机关公文助手”作者：李永发

目前在国内一家软件公司做程序开发，业余时间做共享软件。想过全职从事共享软件的开发，不过目前的情况看来还不行，因为目前要用做共享软件的收入生活下去还是比较困难的。将来希望能够把产品做大，开拓市场，更好地满足用户需求。

——“迷你歌词”作者：MiniLyrics team

我是一名银行职员，从事金融行业已有10多年了。目前尚没有打算全职从事共享软件开发，将来想做几个英文版的共享软件，同时学习做市场，等到时机成熟了也许会考虑吧。总之共享肯定要做，全职主要看情况。

——“作文克星”作者：马健

现在的工作是电子工程师，全职从事共享软件开发工作曾是我的梦想，不过现在不这么想了。个人认为从现在到未来的一段时期内，全职的共享软件作者会面临很大的生存压力，所以我打算把开发共享软件作为业余爱好。

——“HappyEO电子琴”作者：刘海

现在的本职工作是企业内部审计，曾有过全职从事共享软件开发的想法，但认真考虑后认为不合适，考虑到国内注册破解太多，全职从事共享软件开发风险太大。

——“名贯四海起名测名”作者：容旭光

我的本职工作是公司的部门经理，编写此软件完全出于偶然。经过一段时间的尝试，我发现国内共享软件还是有市场的，但只靠一个或几个共享软件无法养活自己，更不用说一个团队了。我不会全职做共享软件，但在有时间和有灵感的时候，我还是会开发一些小软件，随着中国共享软件一起成长、发展。

——“ADSL拨号计费精灵”作者：吴建锋

“超级电脑伴侣”作者：

农海斌，男，30岁，教师

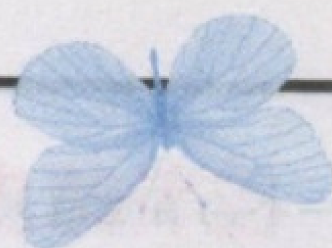
我平时有空很喜欢编写一些小程序，开发超级电脑伴侣的初衷其实是为满足自己的需要。自己有了电脑以后，经常因为玩电脑忘记重要的事情，那时希望得到一款能同时满足多方面需求的软件。在网上搜索一番未果，于是萌生了自己开发的念头。在开发过程中，最大的快乐是得到广大用户的支持，他们来信鼓励我并提出不少宝贵建议。对于很多软件，一般用户可能只用到其中10%－30%的功能，我希望我的用户能经常用到其中50%－70%的功能。

“订餐王菜谱”作者：

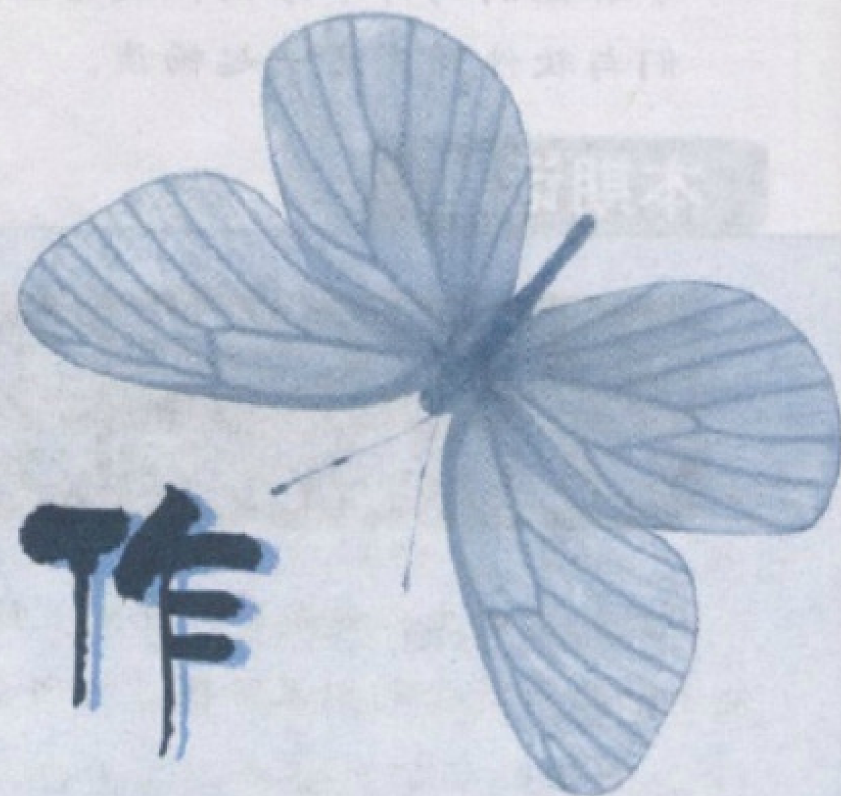
飓风小组，4名成员，陈东林、陈威林、陈广兴和陈伟林

这款软件是我们经历半年多的时间共同开发的，我们希望能构建一个软件与网络结合的服务体系。我们4个大男生性格都很外向，对什么新鲜事物都充满好奇，凑在一起也经常乱打胡闹，疯玩到很晚。不过我们一起工作时，大家也都很投入，有时甚至忘了吃饭。我们深知软件仍有许多不完善的地方，热切地希望大家在使用过程中能提出更多的宝贵意见。

大众软件： 从作者们的发言看，大家对共享软件将来的发展都抱有很大信心，但同时他们也都清醒地看到市场的现状和自己的不足，并不是只凭着一股冲劲做事情。大家努力让自己的软件不断适应市场和用户，在稳定中求发展。中国共享软件之路，任重而道远。

本期将以几个典型实例来介绍简单动画的制作，Flash的简单动画包括多帧动画，运动渐变动画和形状渐变动画。最后将介绍影片的发布。



简单动画制作

——Flash MX多媒体制作系列连载（二）

■北京 潇湘工作室

一、多帧动画的制作：书写模拟

多帧动画与传统动画的制作方法一样，都是逐帧制作，每帧都需要绘制处理，比较繁琐。但在很多动画特效中也经常使用，下面介绍的“书写模拟”就是多帧动画制作的典型。

1.按Ctrl+N新建一个FLA文档。单击工具箱上的文本工具A按钮，并在舞台上输入一个“心”字。

2.用户可在舞台下方的属性面板中对字体大小、字形等进行修改（图2）。

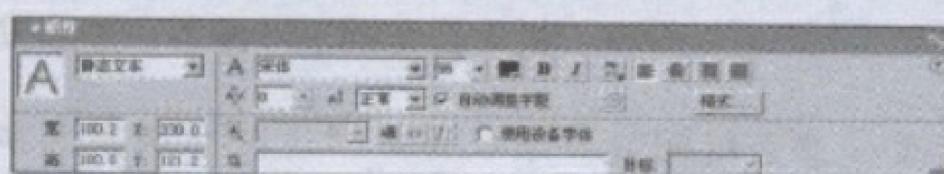


图2

3.选择“心”字，并按Ctrl+B键将其分离。单击时间轴的第2帧，并按快捷键F6，这样，第2帧舞台上的内容将与第1帧一样。

属性面板的内容会随所选对象类型的不同而改变，例如，如果选择的是舞台，属性面板中出现的是关于舞台的设置，选择的是字，属性面板中的内容就是关于字的设置。

4.单击工具箱中的橡皮擦工具，并将第2帧舞台上的“心”字擦掉一部分。

5.单击第3帧，并按快捷键F6，再次用橡皮擦工具将第3帧舞台上的“心”字擦掉一部分。

6.对4～15帧重复步骤5，得到一系列不完全的“心”字，如图3所示，从左至右分别为第2、第3、第5、第7和第8帧的“心”字变化情况。各帧擦除的顺序要与写字的顺序相反，最后落笔处要最先擦除，最先落笔的地方最后擦除。图4为时间轴的变化。

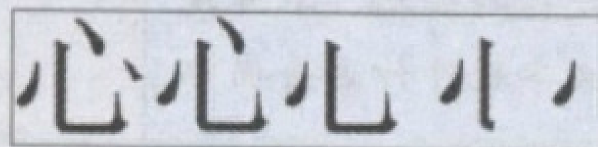


图3

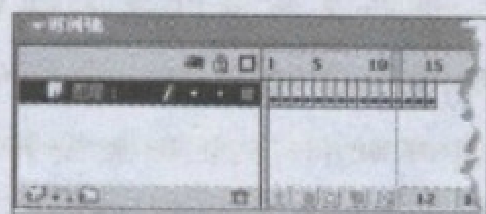


图4

7.按住Shift键，依次单击第1帧和第15帧，全选1～15帧。右键单击其中任意一帧，并在弹出的菜单中选择“翻转帧”。此操作使1～15帧反向排序，原来的第1帧变为第15帧，第15帧变为第1帧，其他帧依次类推。至此，书写模拟就完成了，只是画面“惨点”，为此下面为其增加一个闪烁的心形背景。

8.单击最后一帧，按F9打开动作面板。单击面板左侧的“动作”→“影片控制”→“stop”，此时在面板右下方出现一条“Stop()”语句（图5），

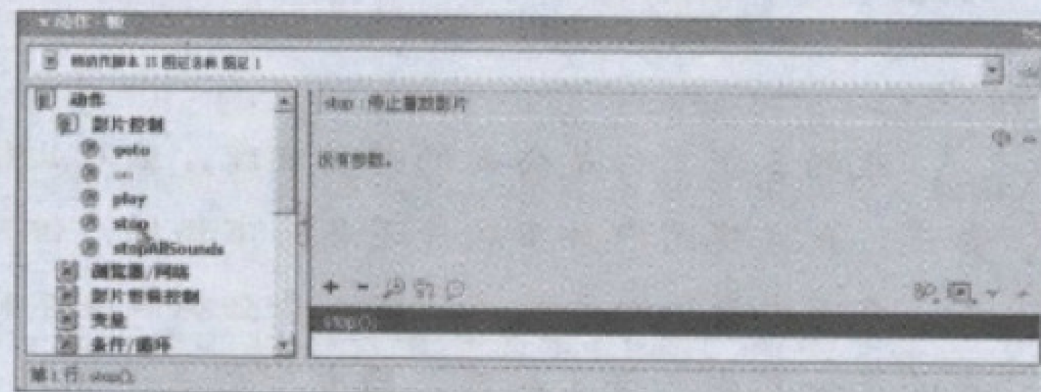


图5

每次打开Flash，应用程序都会创建一个扩展名为FLA的新文件，这是Flash文件格式，但不是我们最终看到的动画格式。要想再建新文件，按Ctrl+N即可。要设置新文档的大小、帧频、背景色和其他属性，请用右键单击舞台并在弹出菜单中选择“文档属性”，它所能做的设置如下（图1）：

①尺寸：设置影片播放时窗体的尺寸，以像素为单位，最小为1×1，最大2880×2880。

②背景色：设置舞台的背景色，单击其右边的下拉按钮可弹出一系列颜色块供用户选择。

③帧频：设置Flash影片播放的帧速，Flash允许的最大帧速为120帧/秒，最小帧速为0.01帧/秒，在网上，12帧/秒的速度通常能得到最佳效果，在整个影片播放过程中只能够采用一种帧速，因此，最好在生成动画前设定好帧速。

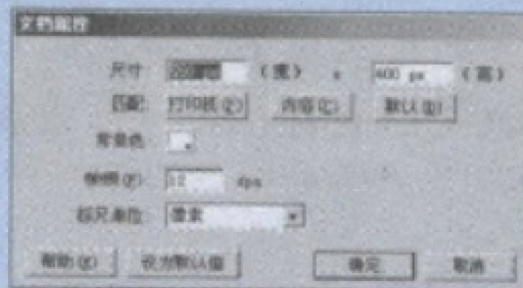


图1


图6


图7

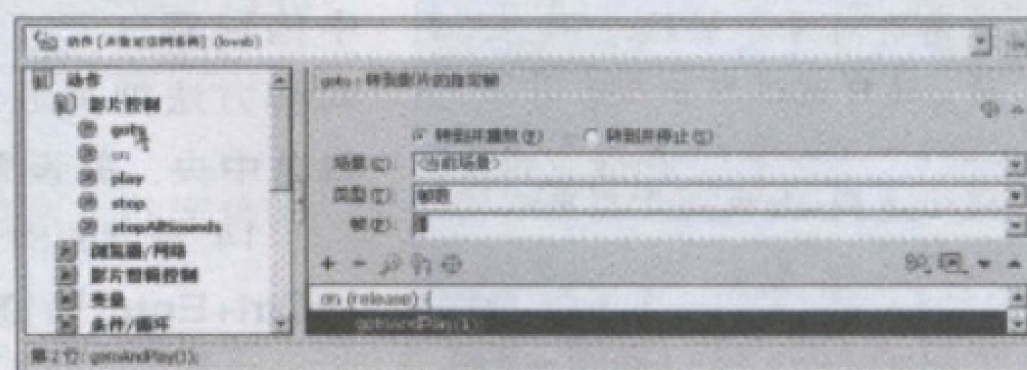
代表动画播放到该帧停止。

9.执行“文件”→“导入到库”命令导入一幅GIF动画（图6，文件名为love.gif），Flash会自动在库中建立一个love.gif的影片剪辑。

10.单击时间轴层控制区的增层按钮增加1个图层（图层2），并把图层2拖到图层1的下方。单击图层2第15帧，按F11打开库面板，将love.gif从面板中拖到图层2的舞台上（图7）。

11.选中图层2中的love.gif影片剪辑，按F8打开“转换为元件”对话框（图8），单击“确定”回到舞台，此时love.gif影片剪辑转换为loveb按钮。


图8


图9

12.选中舞台上的loveb按钮，按F9打开动作面板，单击动作面板左边的“动作”→“影片控制”→“goto”，此时出现如下语句（图9）：

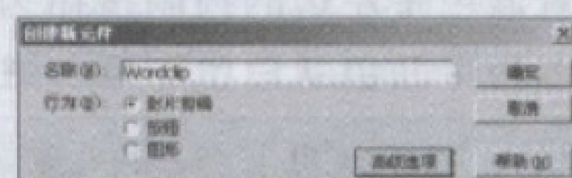
```
on(release){
gotoAndPlay(1);
}
```

含义是：当鼠标在loveb按钮区域单击时，跳转到当前场景第1帧并播放。按Ctrl+Enter看一下效果吧，别忘了存盘。

> 在设计时，也可按Enter直接预览，但这样只能预览动画，涉及到交互式、声音及影片剪辑的部分就体现不出来了。以上预览只是SWF格式的预览，若想预览其他效果，可在“文件”→“发布预览”下选择所需的预览格式，前提是在影片的发布设置中选择了该种发布模式。

二、运动渐变动画的制作：留影效果

下面介绍经典的运动渐变动画“留影效果”的制作过程，所谓留影，就是用极次液晶屏玩CS时所产生的那种拖尾效果。嘿嘿，也就是说运动物体已经离开当前位置，但残像还会滞留一段较短的时间。


图10

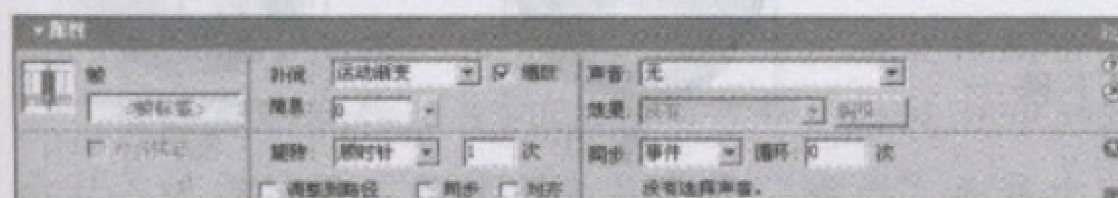
1.按Ctrl+F8键打开“创建新组件”对话框（图10）。在对话框名称栏中输入“Wordclip”，并在“行为”组中选择“影片剪辑”，单击确定回到舞台，这时将自动进入影片剪辑编辑舞台。



图11

2.单击工具箱上的文本工具A按钮，并在舞台上输入一行字（图11）。按Ctrl+2使舞台中心点（以小十字表示）居中。

3.选中步骤2中的文字，依次按Ctrl+X和Ctrl+V键即可将文字粘贴到舞台中心。单击时间轴的第20帧，按F6设置该帧为关键帧。


图12

4.单击时间轴1～19帧中任意一帧，在属性面板中设置“补间”为“运动渐变”，“旋转”为“顺时针”，旋转1次，如图12所示。

5.单击舞台左上方的按钮回到场景。按Ctrl+2使舞台中心点居中。再按F11打开库面板，可以看出刚才编辑的Wordclip影片剪辑就在其中（图13）。



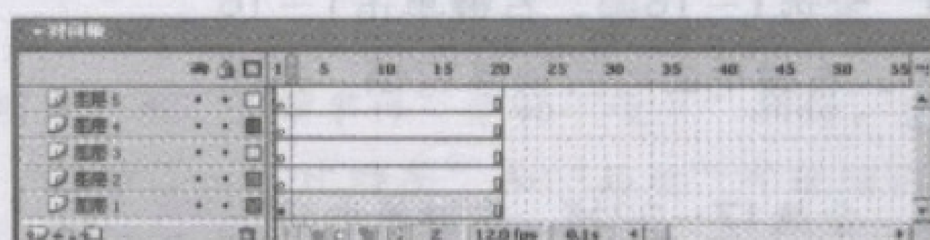
图13

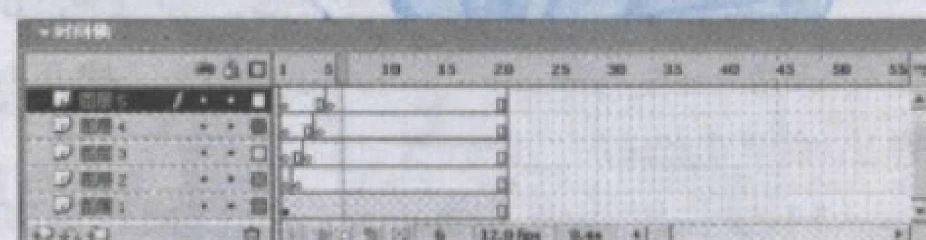
6.将Wordclip从库面板中拖到舞台上，并依次按Ctrl+X和Ctrl+V键将Wordclip剪切、粘贴到舞台的中心位置。

7.单击时间轴的第20帧并按F5使1～20帧内容一样。连续单击4次按钮，增加4个图层，各层的1～20帧均为空白帧（图14）。

8.在时间轴图层2的第2帧处单击，并按F6插入关键帧。用同样方法在图层3第3帧、图层4第4帧、图层5第5帧插入关键帧（图15）。

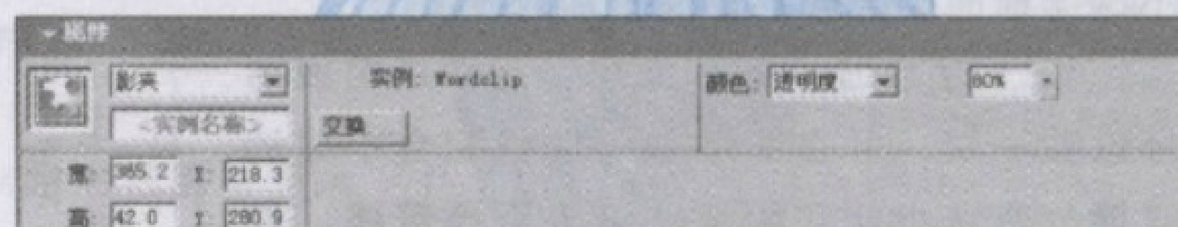
9.单击图层2第2～20帧中的任意一帧，并将Wordclip从库面板中拖到舞台上。依次按Ctrl+X和Ctrl+V键将Wordclip放置在图层2的舞台中心。


图14


图15

10.单击第2层舞台上的Wordclip，在属性对话框中设置其透明度值为80%（图16）。

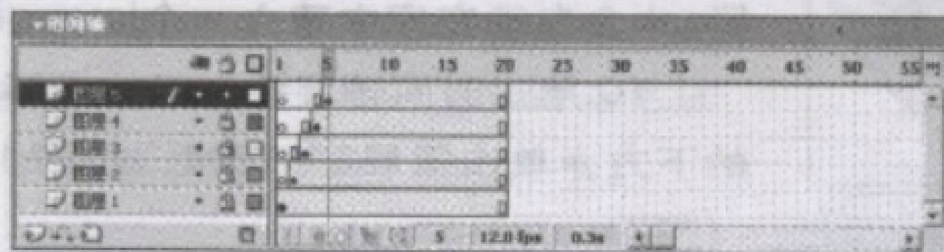
11.单击图层3第3～20帧中任意一帧，并将Wordclip从库面板中拖到舞台上，用同样方法把其放到舞台中央，并设置其透明度为60%。


图16

由于图层1和图层2舞台上的Wordclip对象重叠，所以不容易选中图层2舞台上的Wordclip对象，我们可单击时间轴图层控制区图层1右起第二个“·”，此时“·”变为🔒，代表图层1被锁住，其上所有对象不能被选中、编辑，这样就很容易选中图层2上的Wordclip了，封锁图层的操作是Flash中经常要用到的技巧。

12.单击图层4第4～20帧中任意一帧，并将Wordclip从库面板中拖到舞台上，用同样方法把其放到舞台中央，并设置其透明度为40%。

13.单击图层5第5～20帧中任意一帧，并将Wordclip从库面板中拖到舞台上，用同样方法把其放到舞台中央，并设置其透明度为20%。


图17

14.最后的时间轴如图17所示，这样就完成了留影效果的制作，按Ctrl+Enter预览一下效果吧，图18为播放中一刻。

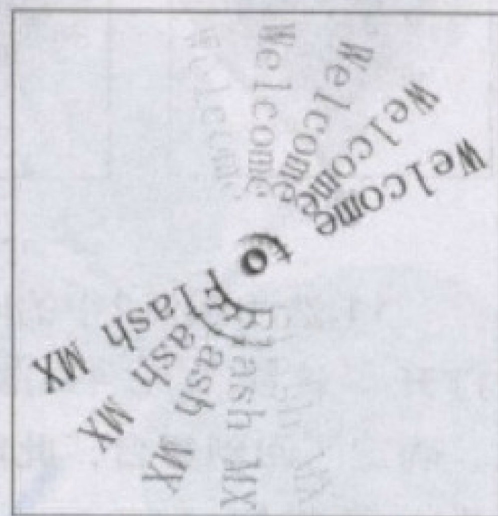


图18

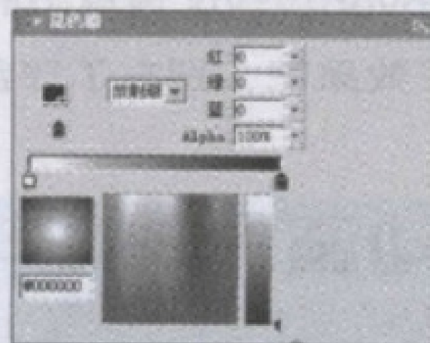
三、形状渐变动画的制作：小球弹跳

本例我们将通过介绍一个颇具3D质感的小球弹跳的动画来认识形状渐变动画的制作，上一期我们曾经提到过，分离的对象才能进行形状渐变，这一点请读者注意。

Shift键是Flash中经常用到的按键，使用圆形工具并按住Shift键则画出圆形(否则是椭圆)，使用方形工具并按住Shift键则画出正方形，使用直线工具并按住Shift键，则直线只能走45°倍数的角度，按住Shift键用键盘的上下左右键移动舞台上的对象要比不按Shift键移动大得多的距离。

1.单击工具箱上的圆形工具○，按住Shift键，在舞台上画出一个圆形。

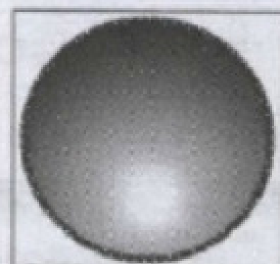
2.按Shift+F9打开混色器面板（默认位于舞台右边）。在混色器面板的混色方式下拉列表中选择放射渐变（图19），主要设置放射渐变的混色带，设置混色带要通过其下方的混色带控制按钮进行。

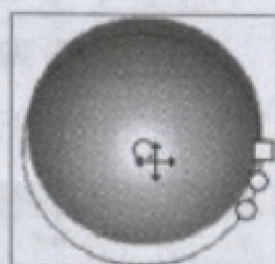

图19

3.单击混色带控制按钮，然后从颜色选择区中选择所需颜色，这里我们设置混色带左边的控制按钮为白色，右边的控制按钮为黑色，这样系统将自动使混色带颜色从白色到黑色进行过渡。

对于放射渐变，混色带从左到右的颜色过渡代表填充从中心向两边的颜色过渡；而对于线型渐变，混色带从左到右的颜色过渡代表填充从左到右的颜色过渡。有时为了增加混色效果，往往两种颜色过渡方式不能满足需求，这时可通过增加混色带控制按钮来达到所需效果，在混色带下方单击一次，即可在相应位置增加控制按钮，而将混色带控制按钮向混色带下方拖动即可删掉该按钮，对于放射渐变和线形渐变，至少要有一个混色带控制按钮。

4.单击工具箱中的颜料桶工具，单击刚才所画的圆形中心偏下的位置进行放射渐变填充。单击工具箱中的箭头工具，并单击圆形边缘（图20），然后按Del键删掉小球边缘。

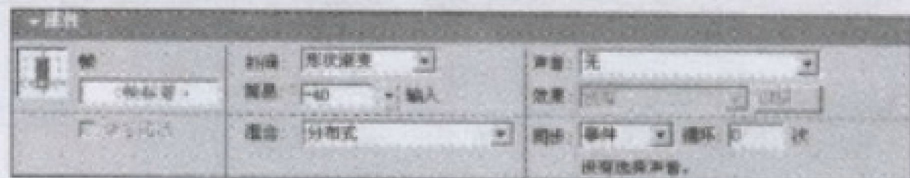

图20


图21

5.单击时间轴第15帧，按F6插入关键帧。将第15帧处舞台上的小球往下移一定距离。

6.单击填充变形工具，并单击第15帧处舞台上的小球。向上移动渐变填充控制中心点一定距离（图21），这样可以模仿小球跳动时的光效）。

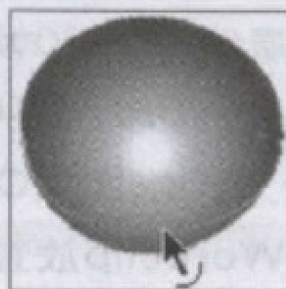
7.单击1～14帧中任意一帧，并在属性面板中设置“补间”为形状渐变，简易值为-40（图22）。


图22

8.这时可按Enter在舞台上简单测试一下动画效果，小球的弹跳让人觉得比较生硬，因为小球碰到地板上应该发生形变，为了达到好的效果，还应该做适当修饰。

简易值用来设置运动的加减速效果，负值为加速，正值为减速，数值越大，加减速效果越明显，由于小球落地为加速运动，所以这里设置简易值为-40。

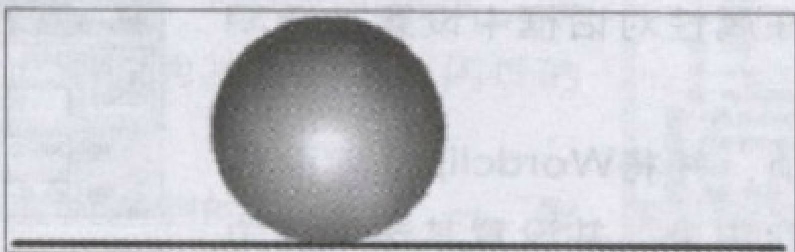
9.单击时间轴第16帧，并按F6插入关键帧。单击工具箱中的箭头工具，并对第16帧处舞台上的小球进行形状修改（图23）。

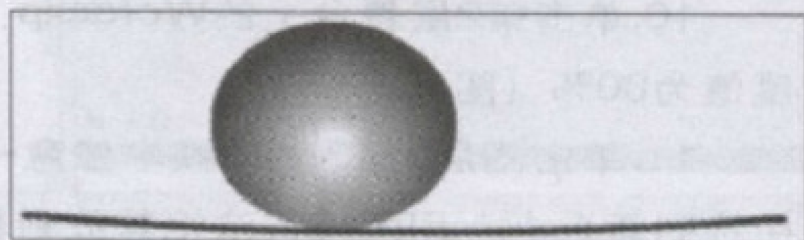

图23

10.按住Shift键，依次单击第1帧和第16帧，全选1～16帧。右键单击1～16帧中任意一帧，并在弹出菜单中选择“拷贝帧”。右键单击时间轴第17帧，并在弹出菜单中选择“粘贴帧”。

11.按住Shift键，依次单击第17帧和第32帧，全选17～32帧。右键单击17～32帧中任意一帧，并在弹出菜单中选择“翻转帧”，这样，一个颇具3D效果的小球落地面后弹起的动画就制作完毕了。

12.为了增加碰撞的效果，用户还可以另外设置一层，并在该层做一块板配合小球的碰撞，方法也比较简单，这里不再赘述，如图24为碰撞前，图25为碰撞时的效果。


图24


图25

四、影片的发布

影片制作完毕，用户就可以进行发布了，Flash默认发布格式为SWF格式（使用Flash播放器播放），除SWF格式外，Flash还提供了7种发布模式，分别为：

HTML格式：使用该格式发布将自动产生一段HTML引导程序，用于在网页中引导和设置Flash动画作品的播放。

GIF动画格式：发布GIF动画，除非用户通过在相应的关键帧中输入帧标签#First和#Last来指定导出帧的范围，否则Flash会将当前影片中的所有帧导出到一个GIF动画中。

JPEG格式：将当前帧（即当前舞台上的图像）发布成JPEG图像。

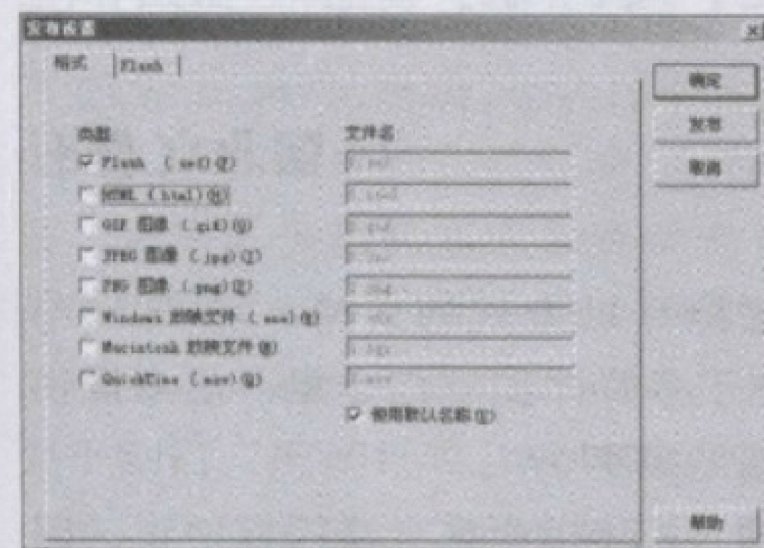


图26

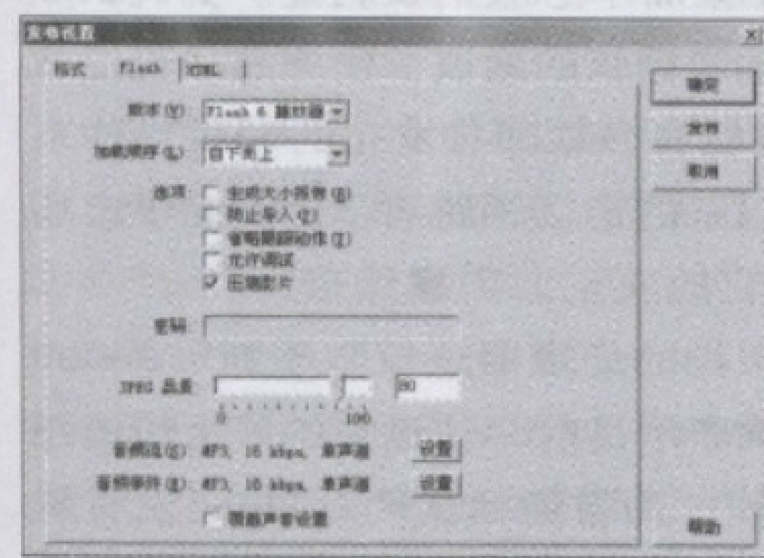


图27

PNG格式：将当前帧（即当前舞台上的图像）发布成PNG图像。

Project格式：Project格式即可执行文件格式，Flash可将作品发布为两种可执行文件，一种是在Windows中的EXE文件，另一种是苹果机的可执行文件。

QuickTime格式：发布成Apple公司的标准视频文件格式MOV，在QuickTime影片中播放Flash影片与在FlashPlayer中完全相同，同样也保留了影片自身所有的交互功能。

除Project格式外，其他格式在发布前都需进行设置，按Ctrl+Shift+F12即可打开设置对话框，如图26所示，在“格式”选项卡中选取相应输出类型，并按右边的“发布”按钮即可发布相应格式，所发布的格式存储在与影片文档存储相同的位置。

考虑到篇幅所限，下面只简单介绍SWF格式的发布设置。在上图中单击Flash选项卡，即可切换到SWF格式设置，如图27所示，各项的设置如下：

版本：设置一种播放器版本。

加载顺序：指定Flash加载SWF文件各层的顺序，有“自下而上”和“自上而下”可选。

生成大小报告：可生成一个报告，按文件列出最终Flash内容中的数据量。

省略跟踪操作：使Flash忽略当前SWF文件中的跟踪动作（trace）。如果选择此选项，来自跟踪动作的信息就不会显示在“输出”面板中。

防止导入：防止他人导入SWF文件到Flash文档（FLA）。如果选择此项，则用户可在其下方的文本框中输入密码以保护SWF文件。

允许调试：此项可激活调试器并允许远程调试swf文件。如果选择此项，同样可以设置保护密码。

压缩影片：压缩SWF文件以减小文件大小和缩短下载时间。此选项默认情况下处于选中状态，当文件包含大量文本或动作脚本时，此选项大有好处。经过压缩的文件只能在FlashPlayer 6或更高版本中播放。

JPEG品质：控制位图压缩，图像品质越低，生成的文件就越小；图像品质越高，生成的文件就越大，一般根据个人要求设置。

音频流和音频事件：单击“音频流”或“音频事件”旁的“设置”按钮，可弹出一“声音设置”对话框，该对话框提供了“压缩”、“比特率”和“品质”等选项供用户设置。音频流一般无需完全下载即可播放，而音频事件需要完全下载才能进行播放。

覆盖声音设置：设置是否使用上面音频流和音频事件的设置来覆盖在属性检查器的“声音”部分中对各种声音所做的设置，要创建一个较小的低保真版本的SWF文件，一般需要选择此项。

注意：如果不选择“覆盖声音设置”选项，那么Flash会扫描文档中的所有音频流（包括导入视频中的声音），然后按照各项中最高设置发布所有音频流。如果一个或多个音频流具有较高的导出设置，就会使大文件变得较大。



2004年春季Intel信息技术峰会一瞥

2004年2月17日至19日，2004春季英特尔信息技术峰会（Intel Developer Forum，即IDF Spring 2004）如期举办……

■北京 修石

2004年2月17日至19日，2004春季英特尔信息技术峰会（Intel Developer Forum，即IDF Spring 2004）如期举办，主办方Intel公司将IDF的会场设置在美国旧金山西部的“莫斯科中心”，这也是IDF有史（8年）以来最大规模的会场。本届IDF接待了来自40个国家的大约4800名与会者，并吸引了超过180家参展厂商，会议总议程时长超过200小时，这些指标均超过了上届峰会。实际上，非官方的参与者人数更多。与往年一样，人们远道而来的目的是为了分享IT技术的精粹，掌握行业发展的趋势。

本次IDF首次将系统研讨会和解决方案研讨会分开举办。与以往一样，系统研讨会以系统架构和技术发展为主题，会议议程贯穿IDF全部3天进程的始终。解决方案研讨会议程为2天，今年的主题是“如何利用移动计算技术拓展企业的IT解决方案”。Intel的技术讲座只占用了整个会议约一半的议程，这说明目前企业最需要的不是最新的技术，而是更切合实际的解决方案，毕竟对企业来说全新的技术名词并没有太大意义。

除却数量众多的主题演讲、技术研讨会，IDF上展示了很多令人惊叹的科技成果，各具魅力的新奇产品，我们甄选了一些片段与大家分享。

64位计算：向AMD兼容

Intel借IDF召开的机会宣布“将在X86架构处理器上提供64位扩展支持”的消息，这也意味着Intel将成为继AMD之后第二个支持64位应用的X86处理器厂商。2004年第二季度，Intel将发布代号“Nocona”（原代号为Yamhill）的Xeon DP处理器（基于新一代Prescott核心，Xeon系列主要面向高端工作站和服务器市场），它采用90纳米制造工艺，同时支持64位和32位模式。Intel将X86处理器指令集对64位运算提供扩展支持的架构正式定名为IA-32e（e代表Extension Technology），除兼容现有的X86指令集，还提供了对64位模式和64位虚拟寻址方式的支持。IA-32e与AMD X86-64的显著区别在于多媒体扩展指令集：前者提供的是SSE-3，后者则是最新的3DNow!。

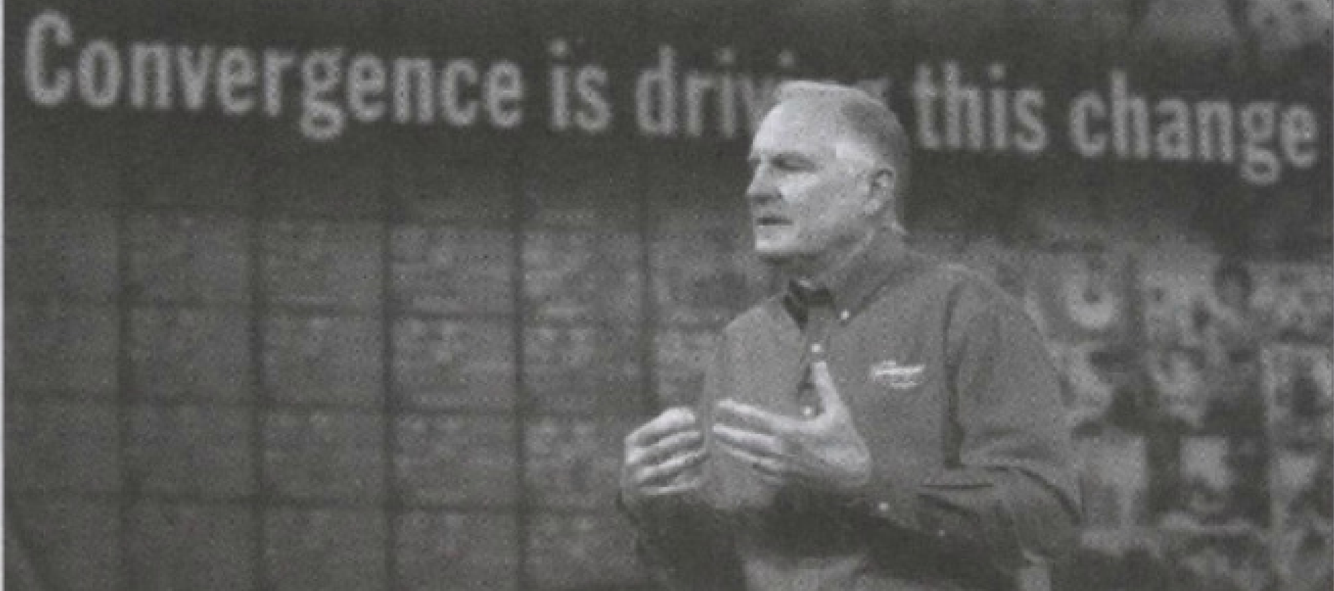
由于Intel曾与AMD签署过X86指令集交换授权协议，因此可采用AMD X86-64指令集而不必缴纳权利金。另外Intel在开发64位指令集时也采纳了微软的建议，使产品尽可能与AMD X86-64兼容，以确保能在微软即将发布的64位操作系统上顺利运行。作为一直以来的市场领跑者，Intel迫于市场需求的压力作出向AMD兼容的决定，实属无奈。

尽管目前采用IA-32e架构的处理器还仅限于新Prescott核心的Xeon，不过Intel明确表示目前64位运算的最大价值还是在于提升了内存寻址空间，而普通台式PC用户还没有转向64位应用的迫切需求。所以Intel暂时只会将IA-32e架构用于新款Xeon，短期内暂不考虑台式机CPU。率先支持IA-32e的CPU是Prescott核心的Xeon DP，据说明年年中我们才有望见到采用IA-32e的台式机处理器（代号Tejas），后者才是目前Prescott P4的真正后继者。

新的显示技术：Intel瞄准数字家庭

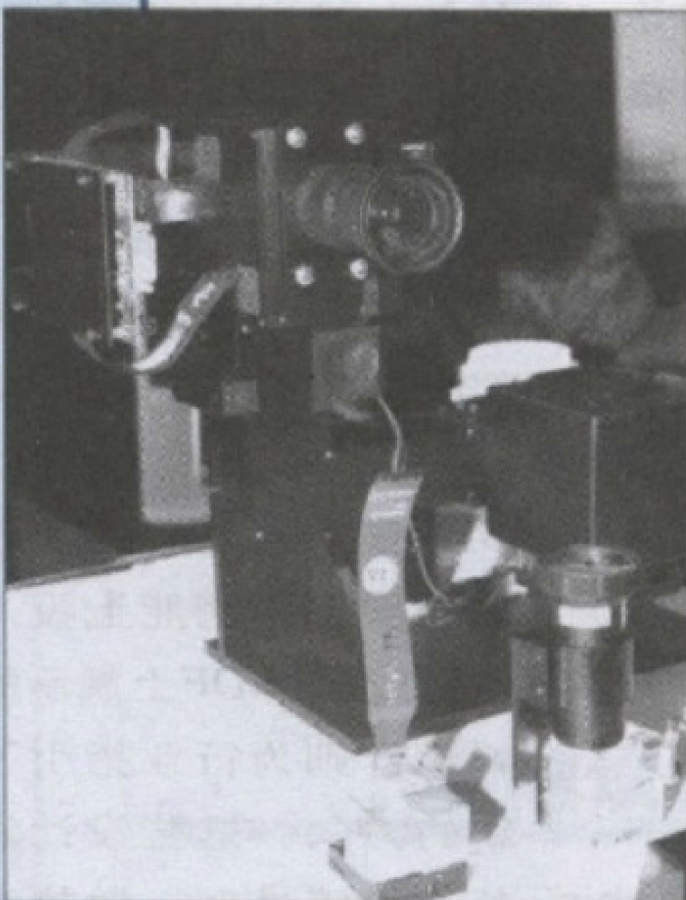
与传统IT领域相比，蓬勃发展的家电市场是一个大有可为的广阔天地。倍受注目的“数字家庭（Digital Home）”应用在展会上浮出水面，从受欢迎的程度来看，它无疑是此次IDF的主旋律之一。展会上也涉及了众多与生活息息相关的计算和通信技术，其中有很多产品业已面世，展会上还能看到计算和消费电子设备更紧密的结合。

Intel的CEO贝瑞特在开幕致辞中认为，目前IT产业已进入相对稳定的发展阶段，如果没有新的应用模式很难再度出现高度增长，未来发展的重点将在于如何将IT产业延伸到其



Intel CEO贝瑞特在IDF上致辞。

他领域并与之相结合。目前全球有超过80%比例的人口拥有收音机或电视机，超过20%的人口正在使用移动电话，Internet、PC和高带宽的数字信号传播网络有相当大的成长空间，这也是Intel极力推动数字家庭的动力所在。



除却来自消费电子市场既有格局的阻碍（相对于欧美IT巨头，日韩厂商对于消费电子市场有着更敏锐的洞察力，这也是它们能在该市场占主导地位的主要原因），数字家庭的实施还必须面对很多问题。目前的多功能家电设备多有着非常复杂的连线，新一代数字家电将以无线传输方式为主，避免了线缆的羁绊。各大厂商正在致力于制订"IPv6标准"，该标准正式确定并付诸实施后，我们家里的每台电器（如电视、冰箱、洗衣机等）都有望获得一个IP地址，信息的传递、设备的管理都将变得更轻松。

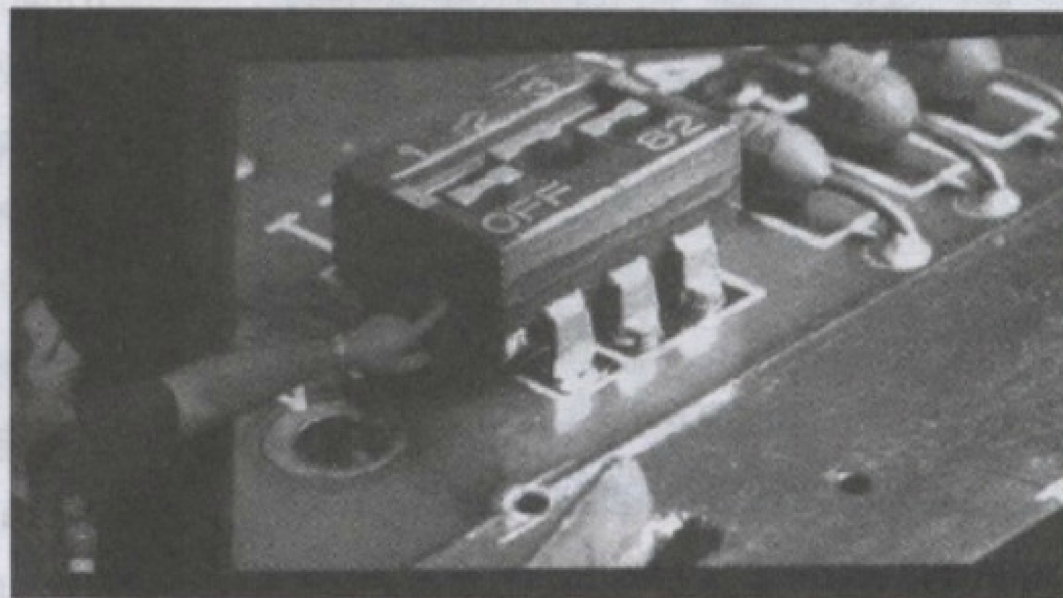
目前Intel已投资2亿美元成立"数字家庭基金"推动相关技术的发展，并制订了NMPR（网络媒体产品规范）认证标准，作为未来数字家庭网络化的基础。为加快数字家电和网络服务的融合，Intel还和微软合作开发Web Service Discovery技术，使人们能更方便地享受到网络服务。（**编者注：**关于Intel和DHWG（数字家庭工作组）的有关知识，请参考本刊2003年第16期《数字家庭工作组：3C"互联互通"的先锋》一文。）

在显示技术方面，Intel参与了LCOS（硅液晶）技术的开发，希望借助在硅晶体开发方面的优势，及早掌握实施数字家庭所必须的高清晰数字显示技术。目前市场上的高清晰电视（HDTV）售价高昂，Intel希望能帮助消费电子厂商和PC厂商适应主流消费市场的需求，制造出比基于现有的CRT显示技术尺寸更大的宽银幕HDTV。

为顺应市场变化，显示设备厂商们已经或正在从CRT显示技术向微显示（Microdisplay）技术转变。目前行业广泛采用的两项微显示技术是HTPS（高温多晶硅）和MeMs（微电子机械系统），前者利用光线照射液晶显示矩阵的原理，后者则利用小型倾斜镜分别对应每个像素组成一个数字微显屏幕（DMD）。当分辨率提高后，需要还原的像素也随之增多，HTPS和DMD技术的局限性逐渐显露出来。像素分辨率（及与之对应的像素数量）是现阶段衡量显示质量的重要指标之一，保持显示屏的尺寸不变提高分辨率，就意味着在增加更多显示像素的同时，每个像素的尺寸都会比原来更小。目前国际通用标准认可的HDTV分辨率需达到200万个显示像素，即1080i或1080p（1920×1080像素），而以现有微显示技术通过增加像素的方法实现高于720p（1280×720像素）的显示精度非常困难。

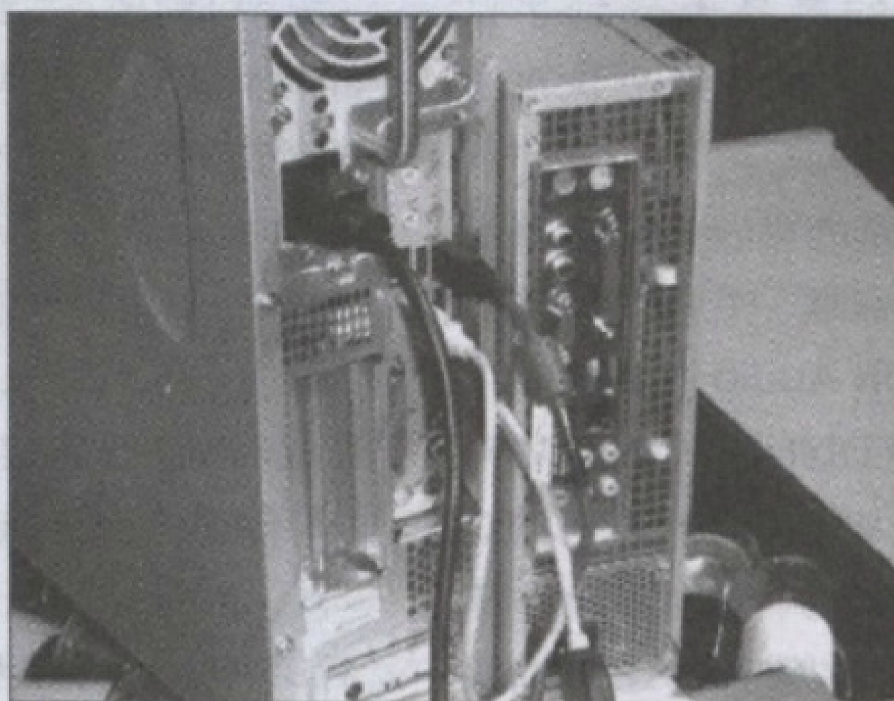
最新的LCOS微显示技术由位于最上面的液晶层、高感光层和位于感光层下的背板组成，背板上的电子驱动像素置于活动状态，背板和液晶层被封装成一个面板作为光源发射单元。与HTPS和DMD相比，LCOS技术能以更低廉的实施成本提供更高的性能。依靠现有制造工艺，LCOS面板的像素尺寸可做到更小，且不会影响显示质量。在不增加面板和其他光学元件的尺寸及制造成本的前提下，LCOS显示屏能达到1080i/p或更高的分辨率。

左上图和右下图显示了LCOS技术的原理：一个LCOS光源由数量众多的高质量光学元件如灯管、透镜、滤光器和精密玻璃加上1～3块LCOS面板组成，能显示出比传统微显技术更精细的图像。



Intel的全数字LCOS技术使基于此技术的显示屏亮度较其他LCOS设备更高，能提供更宽的可视角度；制造商可在每个子系统中使用更少数量的面板，从而降低成本。采用Intel LCOS技术的同一个投影光源还能被多次重复用于不同规格的显示分辨率和不同尺寸的屏幕，为背投影电视（RPTV）的更新换代提供了更大便利。在硅晶体制造技术和工艺更加成熟后，有望制造出集成度更高的LCOS背板，这对提高HDTV的显示质量并降低成本很有帮助。预计到2005年时，单面板LCOS光源的成本将低于采用其他微显示技术的同类产品，这类HDTV的价格也会相对便宜。

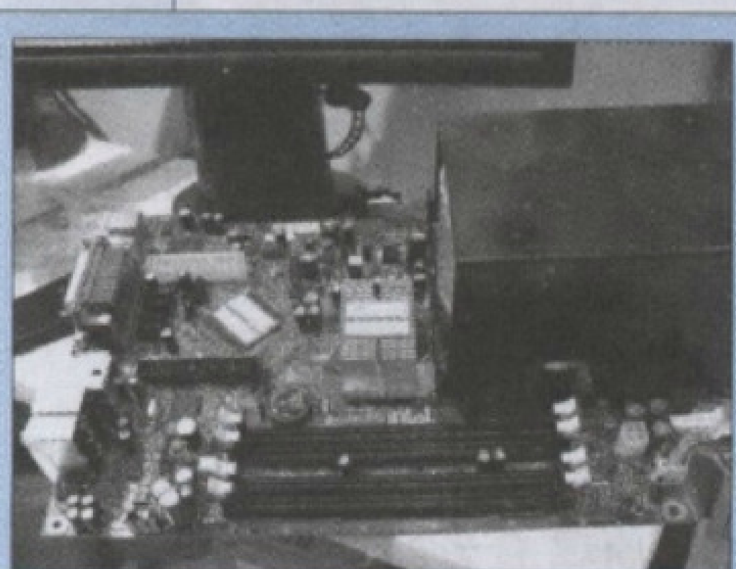
数字家庭与台式机平台的新规格

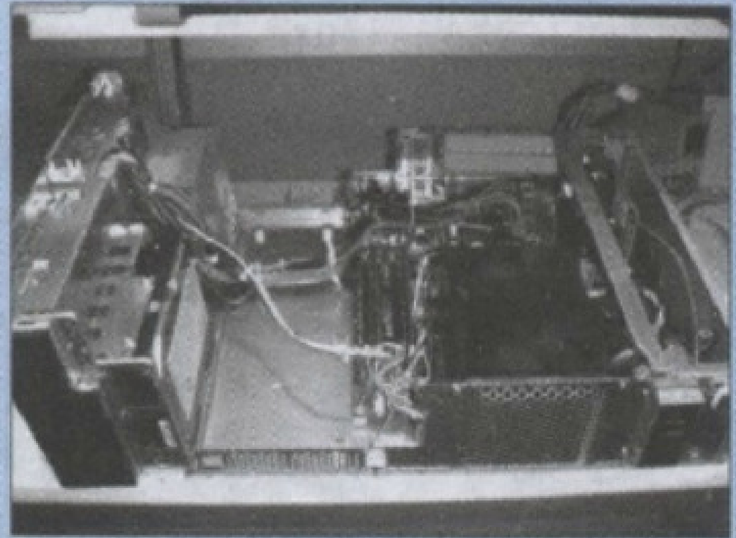

新款台式PC的I/O面板提供了丰富的视频/音频接口，以连接各种相关设备。

为配合数字家庭理念，Intel在IDF上介绍了新一代的台式PC平台，即Prescott核心CPU+最新的Alderwood（i925）和Grantsdale（i915）芯片组。这套新平台的核心技术包括新的PCI Express总线、集成显示核心Extreme

Graphic 3、双通道DDR-Ⅱ 533内存、代号为Azalia的高清晰度音效规格、集成的无线网络AP（访问节点），并支持RAID 0/1。

Intel在会场展示了完整的BTX规格电脑，从主板布局到机箱里各配件的位置都经过周密设计。CPU风扇从外部吸入冷空气，经过主板芯片组、图形卡等高发热量的部分，空气对流后通过内存，最后从硬盘下面的排气口排出，这样的设计可让系统获得更全面均衡的散热效果。





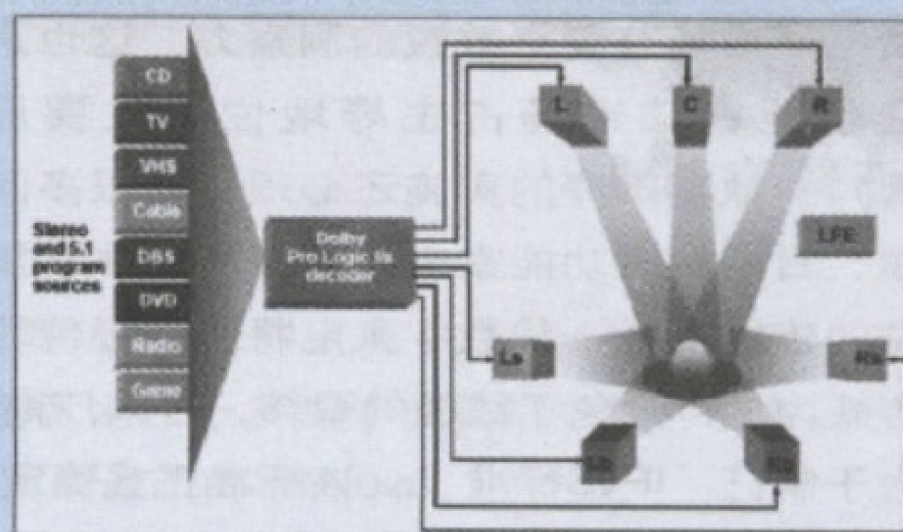
BTX主板和BTX机箱样品

Intel将数字家庭计划定位在代号为Kessler的PC系统上，它会采用集成无线网功能的Grantsdale芯片组。Intel还展示了代号为Sandow的娱乐用PC平台原型（预期将在2005年正式投放市场），并内置了一个高清晰的PVR（个人录像机），以推动BTX（一种新的主板和机箱架构规范）规格的发展。据称FIC（大众电脑）会在今年晚些时候制造出Kessler设备（采用微软Windows XP Media Center Edition系统），而Sandow的合作伙伴尚无法得知。要求整个产业尽快接纳这一新的PC规格，并由主流的ATX向BTX转变并非易事，不过由于家庭用户对PC体积的要求越来越高，采用小型机箱的产品也受到了欢迎，BTX有望搭乘数字家庭这列快车进入家庭。

代号为Azalia的新的整合音效规格旨在替代现行的AC'97标准，它被Intel正式定名为High Definition Audio（高清晰度音频）。它完全符合Dolby Digital 7.1环境音效的规定，并已得到Dolby公司的认证。基于Grantsdale芯片组的平台也将采用这一音效规格，这意味着这种高规格的整合音效将走向主流市场。

最终用户真正感兴趣的是，电脑将如何与消费电子设备协同工作，而IDF上展示了娱乐PC、创新PC和简约PC的原型。“创新PC”与现在的标准配置PC相似，用于传统的计算功能。以前我们看到的“娱乐PC”大多在AV（音视频）功能上投入大量成本，IDF上展示的新设计则为行业指引了新的方向，这些设计涵盖了机箱外形、散热系统和5.1/7.1音频等诸多方面，对环境噪声和无线连接的要求也有所提高。前置和后置AV设备接口、功能强大的遥控器和简单易用的前置控制面板，这就是IDF上展示的数字家庭PC的雏形。





Intel在会上讲解Azalia和Dolby Digital 7.1环境音效。

I/O技术与系统总线：PCI Express正式登场

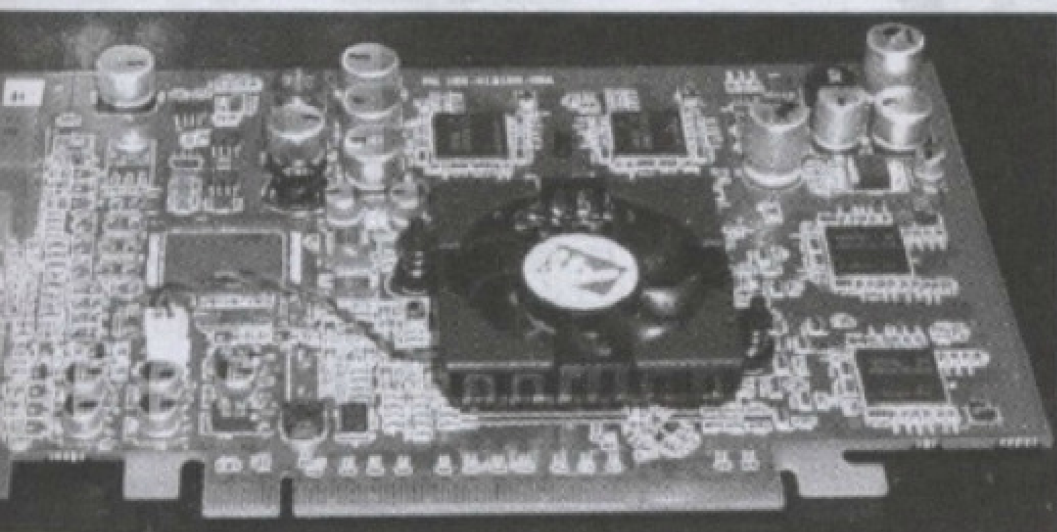
最近半年来PCI Express技术成为IT产业讨论的焦点话题，这项由Intel和其他合作伙伴开发并提倡的I/O技术，有望在2004年下半年开始逐步替代目前主流PC上广泛使用的PCI和AGP总线。除了名字共有的单词外，PCI Express与传统的I/O技术几乎没有什么共同点。目前并行的PCI总线已无法适应与日俱增的系统带宽和时钟频率的升级需求，PCI Express采用适应性和升级能力都非常强大的串行传输技术，以替代采用并行传输协议的PCI。

PCI Express总线技术与传统总线技术的比较

设备应用	传统技术	PCI Express技术	市场定位
芯片组	各种I/O	通用I/O	桌面、移动和企业计算
图形设备	AGP 8X	PCI Express X16	桌面、移动计算
常用I/O	PCI	PCI Express X1	桌面、移动计算
内置移动设备	Mini PCI	PCI Express Mini Card	移动计算
高端图形设备	AGP 8X Pro	PCI Express X16	工作站计算
高端设备常用I/O	PCI/PCI-X	PCI Express X4/X8	企业计算
芯片间数据通信	PCI/SPI/CSIX/其他	PCI Express或高级交换机	通信

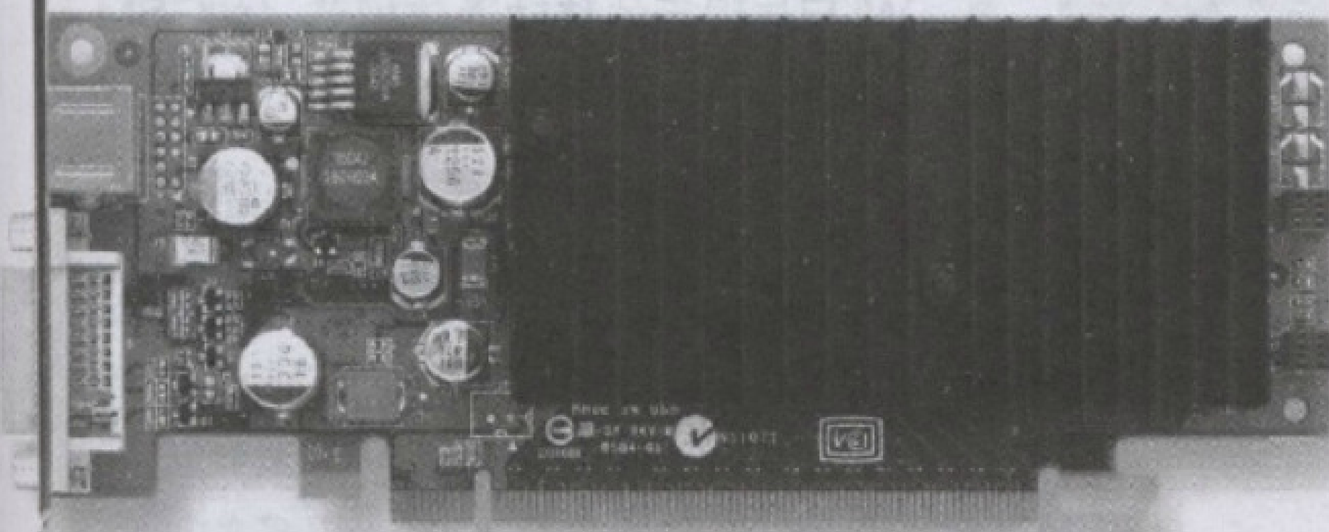
目前PCI总线的工作频率为33或66MHz，对应的数据传输率为133MB/s和266MB/s，即便这样所有PCI设备还得共享带宽，这种并行传输的设计严重影响到性能的发挥。而时钟频率为2.5GHz的PCI Express总线采用串行方式，每个接口的传输率为250MB/s（X1规格），双向传输时带宽加倍。此外PCI Express的优势在于其可升级性，它允许设备以X1、X2、X4、X8、X12、X16和X32线性递增的规格进行连接。主流PCI Express架构的PC系统上，通常会提供X16插槽用于连接图形卡，而最多4个X1插槽用于连接其他附加卡。为保持与既有设备的兼容，主板厂商也会在产品上预留传统的PCI槽；服务器和工作站主板还会提供X4和X8插槽。AGP槽会逐渐被淘汰，由PCI Express X16插槽完全取代，这意味着图形设备的可用带宽从2GB/s增至4GB/s或8GB/s（双向传输）。

PCI Express不仅是一个简单的升级总线，针对PCMCIA接口开发的Express Card标准将有望得到广泛应用，以替代现有的PCMCIA标准。在不远的将来，我们会在笔记本电脑或台式PC机箱的前/后面板上看见Express Card插槽，以附加卡的形式升级PC的音频、网络或其他扩展功能将变得非常方便。


ATI展出了采用PCI Express X16接口的图形卡。

ATI在本届IDF上展出了采用PCI Express X16接口的显卡，并展示了PCI Express接口图形卡在处理和编辑高清晰视频方面的优势。演示中使用基于PCI Express x16和AGP 8X接口的两款采用RADEON 9600芯片的显卡，在Pinnacle的3D视频编辑软件中将高分辨率高清晰的图像载入图形卡，经过3D特效处理，再将渲染后的数据返回系统主内存并加以保存。从演示情况看，采用PCI Express接口的图形卡比同芯片的AGP版本快70～80%。PCI Express接口的双向传输特性得到了一定体现，况且这还没有考虑到目前DirectX 9 API还不支持PCI Express技术的同步数据传输功能。

NVIDIA也发布了采用PCI Express总线技术的GeForce PCX系列，包括GeForce PCX 5950、5750、5300和4300等。它们基于目前的GeForceFX和GeForce4系列显卡，上面使用了一块被称为HIS（高速互联）的

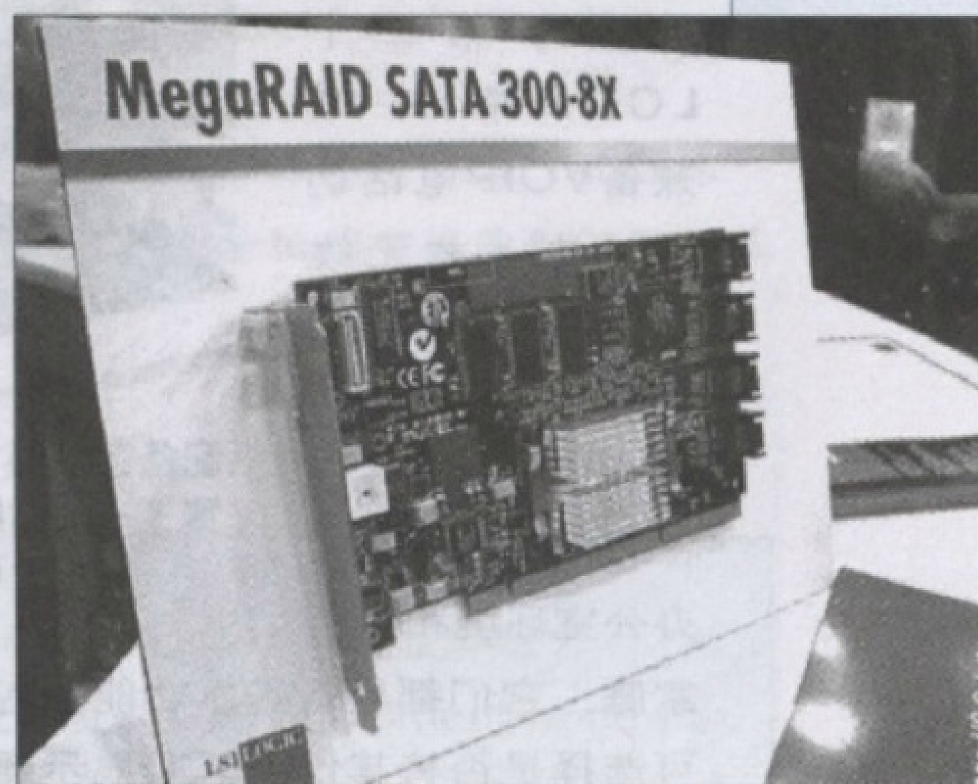

NVIDIA采用PCI Express X16接口的显卡样品。

桥接芯片，负责AGP图形芯片和PCI Express接口之间的协议转换。而ATI则表示自己的PCI Express接口显卡上，图形芯片与PCI Express总线直接相连，数据传输速度也能达到标称的4GB/s，是真正意义上的"本体"PCI Express显卡。

每年的夏季都会上演3D图形卡的大会战，PCI Express接口的显卡无疑将是今年夏天的新主角。不过由于新的PC平台尚无法一步到位，只有购买新电脑或打算全面升级的用户才会选购这些PCI Express设备。升温是意料之中的事，至于慢热与否则取决于相关厂商的宣传策略和市场的接受力度。产业分析家普遍认为，到2005年PCI Express X16图形卡将成为市场主流，AGP总线将逐渐淡出。

存储设备：稳步前进

包括Corsair、Elpida、Hynix、Infineon和Kingston在内的多家内存厂商在IDF上展出了最新的DDR-Ⅱ内存，由此揭开了弥漫着各种猜想的神秘面纱。至于用户普遍关心的价格问题，业内人士一致认为，至少要到今年年底DDR和DDR-Ⅱ内存模组的价格才会基本持平，但由于新技术的应用会使得其初期利润较高，届时DDR-Ⅱ内存的售价会比相同容量的DDR400内存高出约50%。得益于Intel的Tumwater芯片组和新的64位Xeon处理器的推动，相比之下工作站/服务器市场接纳DDR-Ⅱ内存的速度应该会更快一些。



LSI Logic的MegaRAID SATA 300-8X控制卡

如果我们的硬盘内部数据传输率还停留在约70MB/s，是否有必要升级到能提供300MB/s带宽的外部接口？串行ATA 2.0能解答我们的疑问，不过迄今为止也只有LSI Logic这一家厂商做得到，其最新的MegaRAID SATA 300-8X控制卡不仅支持更快的传输协议，也具备NCQ（Native Command Queuing，本体命令队列）功能，可将两块串行ATA 150接口的硬盘连接到一个串行ATA 300端口上，不仅能充分利用总线带宽，还能有效控制系统中线缆的数量。

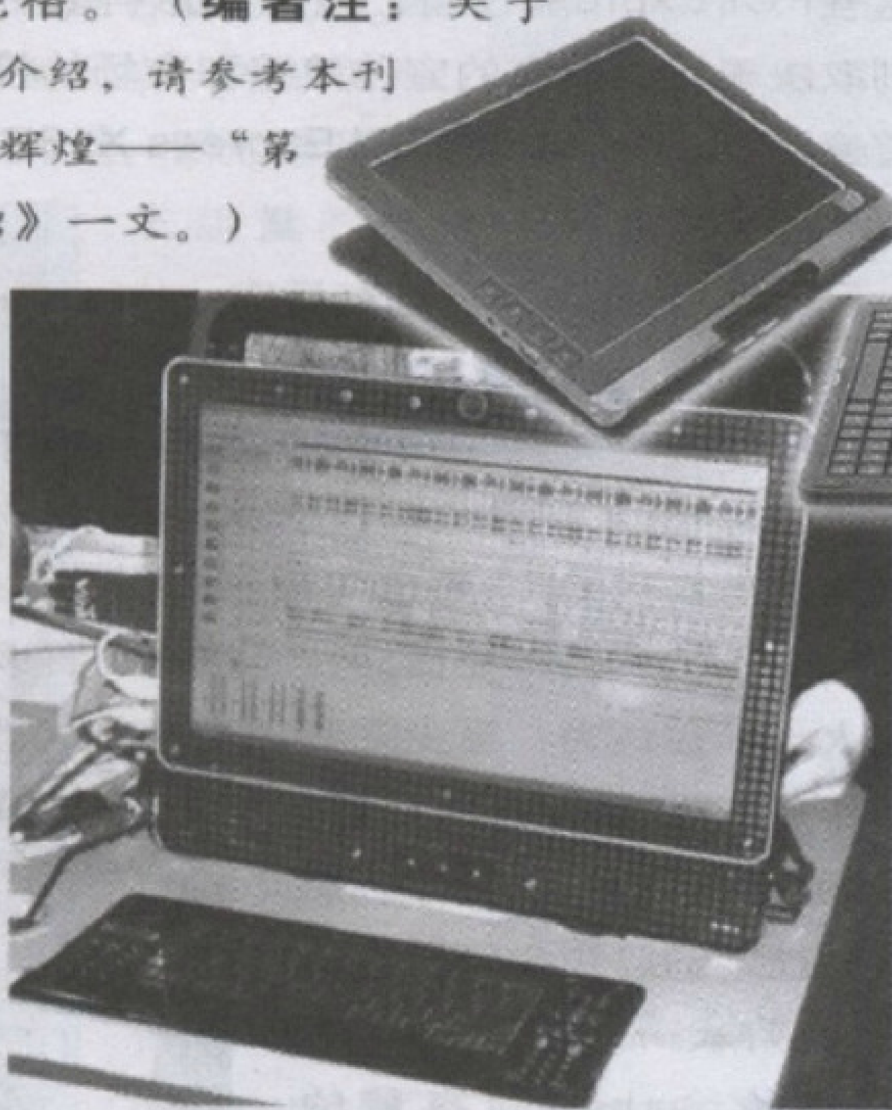
新一代移动计算和无线网络技术

由于去年12月Intel将通讯事业部和无线网络事业部集成在一起，变动范围涉及到台式机平台事业部和现有的XScale/PDA及迅驰移动计算平台等众多产品，此后制订的新战略布局也在IDF上有所体现。

迅驰（Centrino）移动计算平台具有低功耗、高性能和稳定的无线联网功能，它凭借强大的宣传攻势和配合默契的销售策略迅速入侵消费者的大脑，已成为主流笔记本电脑市场的代名词。而Intel将于2004年下半年发布迅驰的下一代移动计算平台Sonoma，由采用90纳米制造工艺的Pentium-M（代号Dothan）移动处理器、新的芯

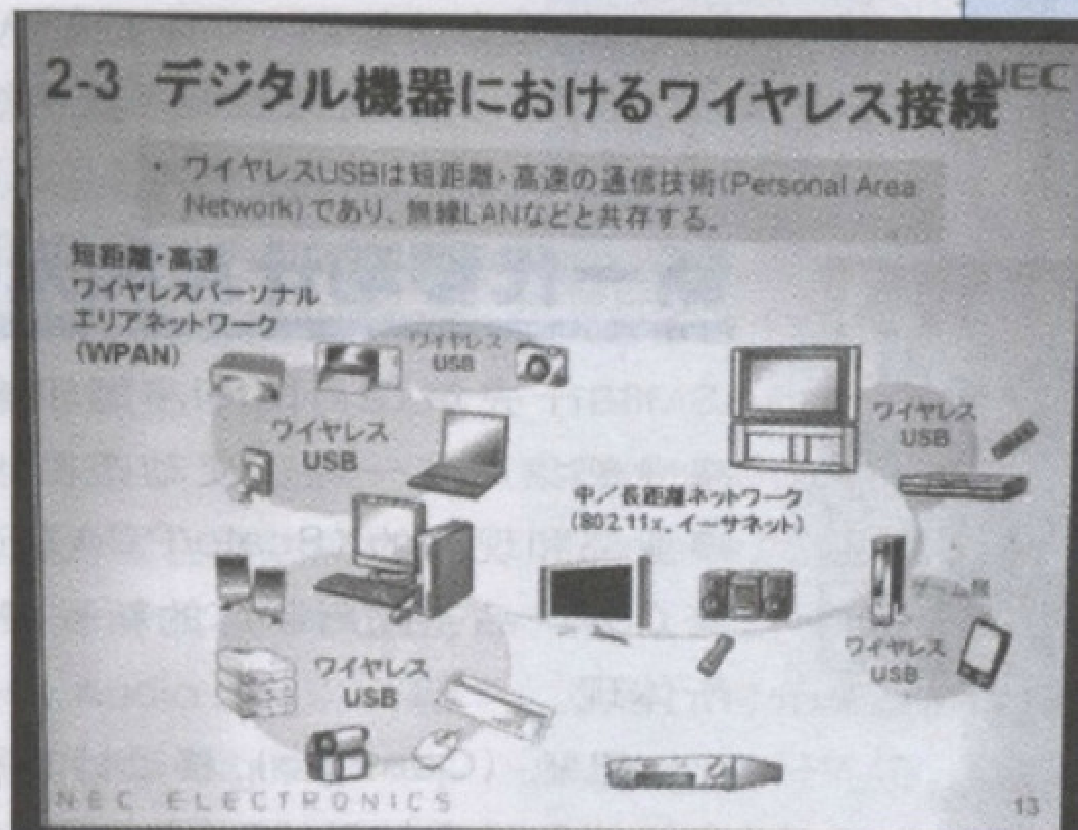
片组Alviso和最新的无线网络控制模块Calexico 2这三部分组成。在Dothan发布延期（至2004年第二季度）的这段时间里规格也有改进，系统前端总线（FSB）频率从400MHz提升到533MHz，显示节能技术也升级为2.0版本，可将LCD耗电量降低到3W以内，最新的Calexico 2同时支持802.11a/b/g三种无线网络规格。（**编者注：**关于Sonoma平台的详细介绍，请参考本刊2004年第4期《延续辉煌——“第二代迅驰”呼之欲出》一文。）

为了提升便携式平台的适应性，Intel还发布了下一代便携式PC的参考平台（代号为Florence），配备了第二个LCD屏幕和一个兼备VOIP电话功能的嵌入式无线鼠标。Intel展示了3款Florence机型，分别适用于移动办公、虚拟办公室环境和数字家庭，它们都具备基本功能，包括一个可分离的LCD，用户可选择是否将其作为LCD显示器或触摸板。由于笔记本电脑的耗电量有很大比例在于LCD面板，Intel新发布的3.0版面板节能规范可将耗电量降低到2.4W。Florence预计将在2005年出现在市场上。



配备了17英寸宽屏LCD的florence便携式PC内置了一个指纹感应系统（屏幕右上角），使用户可更快速、安全地登录。

在未来几年内无线网络技术有望取得长足进展。预期将在2006年面世的IEEE 802.11n将以更高的数据传输率替代现行的802.11a/g技术，后者在15米半径内数据传输率在100Mbps左右，而802.11n信号在开放空间中的传输率则能达到250Mbps或更高，还能在保持10Mbps数据传输率的前提下达到半径为100米的覆盖范围；802.11n信号传输更稳定，且向后兼容于802.11a/b/g。



NEC在会上讲解Wireless USB技术。

在IEEE 802.15.1a通讯协议方面，今年下半年问世的Bluetooth（蓝牙）v1.2版本将增加一些新特性，如自适应频率连接、增强的语音处理功能和更快速的连接设置，当然最重要的还是向后兼容。由于Intel与合作伙伴MOTOROLA及IEEE组织在超宽带（Ultra Wideband）规范和传输技术方面尚未最终达成共识，因此在未来几年内我们将会看到其他比蓝牙技术更为有效的短距离高带宽无线设备。这次Intel发布了基于USB通信协议的无线USB（Wireless USB）技术，PC、外设和家电产品间可利用这种技术非常方便地进行无线连接。目前WUSB提供的数据带宽与有线USB 2.0版本的480Mbps相当，在技术成熟后甚至有望突破1Gbps；它适用于10米半径范围内的设备间或设备与主控中心间的无线连接。WUSB 1.0规格将于2004年年底前正式确定，产品会在2005年面世并逐步推广普及。目前由Intel、HP、微软、Agere、飞利浦、三星和NEC等7家厂商组成的Wireless USB推广组织（Wireless USB Promoter Group）正致力于Wireless USB技术的开发和推广，NEC也在本次IDF上展出了样品。如此看来蓝牙技术的前景不容乐观，但如何将产业内的各类设备规格统一并建立切实可行的认证机制，是WUSB正在面临的挑战。

除无线局域网外，无线广域网（WiMAX）也将是未来的发展目标。Intel预期在2005年上半年开始实施户外发射装置的布局，在2006年力争做到让移动设备能广泛接入无线广域网，未来人们可利用移动设备不间断地访问网络，如同现在的手机一样方便。

在PDA等手持设备上显示3D图像是另一项技术突破，代号为Carbonado的Intel 3D显示芯片会在今年第一季度投放市场，同时Intel还一直致力于专用处理器和手持设备处理的研发。高效的信息沟通和互访一直是现代人的诉求，也许在不久的将来，所有手持设备平台都能在统一的通信协议下互相交流信息，Wi-Fi与现行的移动通信规范（如GSM等）的结合是移动通信领域的发展方向。

创新机会随处可见

IDF的会场上空弥漫着高科技的气息，值得回味的是，在这次IDF上我们不仅看到了众多熟悉的IT厂商，更多的通信和消费电子厂商也为我们带来了非常特别的礼物。现有的产品是否已足够出色？技术发展是否已到了尽头？面对技术创新的挑战，主办方和参与者没有任何踟蹰，因为每个人都相信创新的机会随处可见。

带上数码去旅游

■专题策划 本刊编辑部
■执笔 北京 程小猪，答笛

五一“长假”又在眼前，这七天若不和三五个知己结伴出去走走岂不可惜？“虫虫”、“小打小闹”、“畅想千里”、“柠檬”这4位学生时代的“死党”早早就琢磨开了，通过QQ群组讨论，他们决定要来一次远行。

几位朋友结伴远行，最经济、最方便也最自由的方式当然还是租车出游了，而且是去陌生的自然风景区，多少还有点“冒险”的味道。“小打小闹”是有两年驾龄的“老司机”了，“柠檬”虽刚拿下执照，但比他还来劲儿……常说：“开个千儿八百公里有何难啊？”

集体活动的乐趣，很大的一部分其实是构想、讨论的过程；商量来商量去，最后大家找了个下午凑在“仙踪林”茶坊，把旅游的“项目管理”落实到了3个方向：导航、娱乐、记录分享。下面我们就来看看他们四位是如何规划五一旅游计划的吧。

如何导航……

一说到开车出去，大家就不约而同地想到了认路的问题，虽然两位高人都自诩车技不俗，但面对从未跑过的长途，穿省过市，恐怕……。“有台GPS就好了”，“小打小闹”参加过几次车友会的活动，直到被称为“e时代的电子罗盘”的GPS无疑是解决出游导航问题的最佳方案。除全国主要道路外，在电子地图绘制精准的城市，GPS还能指出详细的市内交通路线，在徒步远足时也可提供准确、即时的海拔和地理坐标。

虽然大家都信服它的重要作用，但专用的车载GPS系统可是价格不菲。虽说“柠檬”还知道有通过CF卡背夹转接在PDA上的，但毕竟不可能为这次出游就单买一套吧？何况4位也不过是刚走上工作岗位2年多的新丁。“小打小闹”想起有些会员制的汽车俱乐部就能提供包括GPS在内的附件租赁，于是大家决定由他先去咨询一下。

POPSOFT 专家提点

没有GPS，就无法获得即时的自助导航服务么？

那也不至于，我们可使用支持GPRS的SmartPhone手机直接访问“图行天下”网站（www.go2map.com）进行查询。如果是在北京城内穿街走巷，还可使用这个网站的短信服务来获取帮助——这一“掌上地图”服务也被收录在中国移动的“移动梦网”中。联通“新时空”CDMA的用户亦有集成在“互动视界”中的“位置服务”可使用。

怎样娱乐……

出去旅游，差不多有1/3的时间是在路途中，怎么打发这段时间？4人都是《大众软件》的老读者，常看数码应用专题，于是不约而同地都想到要将GBA、E-Book等各自喜爱的电子娱乐产品都带上。一合计，又发现了新问题——总不能一路上4个人各自挂着随身听耳机做自我陶醉状吧？

什么是GPS？

想像过无需任何导游和地图，自驾车从黄山脚下一路顺风开到北京的前门，逛遍京城的大小胡同吗？只要有一套完善的GPS导航系统，这不难实现。

GPS，即全球定位系统（Global Positioning System），包括GPS卫星、地面监控系统和用户设备（GPS信号接收机）3部分，具有良好的定位精度（单机定位精度优于10米），可不受天气的影响全天候工作。结合专门开发的软件和地图资料，GPS能实现更多人性化的功能，比如城市地图定位、自动路线设计、测速、行程路程记录、语音导航等。

GPS系统的用户只接收而不必发射信号，用户数量不受限制（类似于收听无线广播），而且目前对于最终用户来说，除设备采购成本外，GPS系统的使用是完全免费的。

有没有适合多人共同欣赏的数码音频产品呢？经过仔细的市场调研和对比，大家列出了一些不错的选择参考。

“蝶舞之音”和“西部之音”



折叠机身设计的“蝶舞之音”看起来很独特，像一部小巧的“贝壳机”；它的上盖配置了双液晶显示屏，能显示4行信息；按键均匀地分布在机身两侧，简洁明了，手感也比较舒适。“蝶舞之音”的X-EQ效果非常明显，各频段增益都可自行调节；内置的扬声器虽然功率不大，但三两知己坐在一起聆听音乐亦无问题。

“WeWa!!西部之音”则在MP3机之外附赠了专用的小音箱，这款黑色的塑料音箱通过USB接口和MP3相连，尺寸仅比手掌大一点，很好携带。“西部之音”专用小音箱的优点还在于它有4种供电方式可选——外置变压器、专用电池、3节5号电池和USB接口。

贝尔金FM调频发射器



只要将它的3.5mm音频输入插口接驳上任何音源的耳机输出孔，它就能通过设定的FM频道将声音“广播”出来，实际作用范围能达到5米开外，有4个频率可选。如果租车出游，我们随便带一件“大肚能容”的数码随身听，就可在这款调频发射器的配合下利用车载音响或各人的便携式FM收音机收听了。

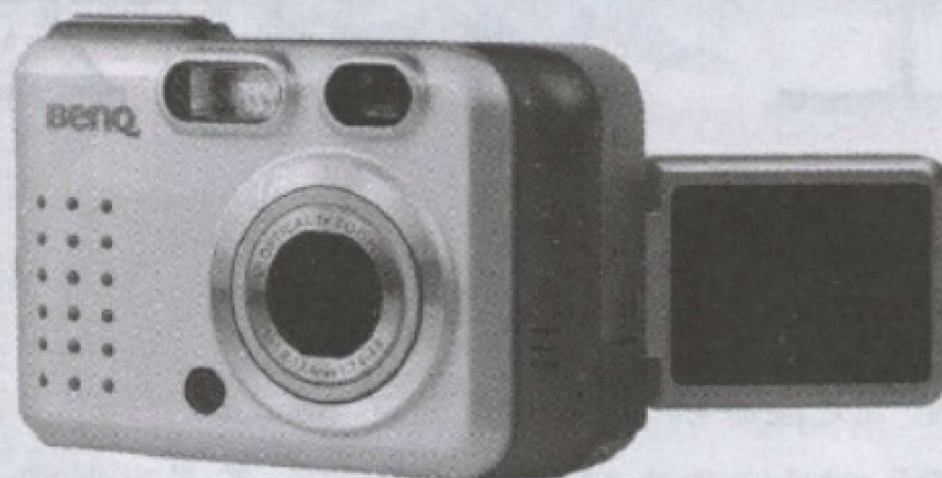
创新TravelSound小音箱+Digital MP3 Player



电影中常有这样的场景：一辆不怎么新的的小车悠然地驶过一段两边盛开着油菜花的乡间公路，伴着悠扬的“Courtry road, take me home……”。租的车，恐怕难有音响配置齐全的，没关系……

创新的TravelSound是一款极为小巧精致的便携式音箱，可方便地连接CD机、MP3、笔记本电脑等各种音源，其功率虽不大（2W+2W），但在小空间内却也足够。它用4节AAA电池供电，能连续播放十多个小时。它具备“宽立体声音效（Wide Stereo Effect）”功能，如果与内置高容量锂电的创新Digital MP3 Player MX播放器搭配使用，可谓珠联璧合，相得益彰。

记录与分享也必不可少……



“影音多面手”——明基DC S30

出去玩，少不了来些“到此一游”的纪念，何况此次出行的目标是“蓝天白云，椰林树影，水清沙幼”的风景区。“虫虫，你从易趣淘来的佳能G5一定要带啊”，“柠檬”虽然自己有台全天候的奥林巴斯μ300，但一直想体验一下500万像素的感觉，“我那μ300虽然小巧便携，但光圈这么小的‘傻瓜机’实在难拍出什么好照片来，更不用说夜摄了”。

“能借来DV么？”，“小打小闹”此话一出众皆哑然。平日里还好说，但赶着长假找人商借DV，且又是一借7天……

“得，那我还是把Lucy的明基S30带上吧，好歹能无限制地拍摄有声视频短片（320×240），临时顶替DV也马马虎虎，路上还能用它放个MP3，听个FM电台什么的。”这台被称为“影音多面手”的S30是“小打小闹”情人节送给女友Lucy的礼物。（**小编注：**明基DC S30数码相机的介绍详见本刊2004年第5期“新品初评”栏目的评测文章）

POPSOFT 选择参考

现在很多入门级数码相机已和明基S30一样同时兼备长时间视频拍摄功能，且价格普遍低至2000元以下，对正打算添置入门级DC又想兼顾摄像功能的读者，我们作以下推荐：

三星Digimax 350SE——1600元



主攻入门级家用市场的350SE各方面的表现都不错，它采用Schneider（施奈德）镜头，操作菜单是中文的，易上手；还能拍摄QVGA分辨率（320×240）的视频文件，其拍摄长度仅受存储卡容量的限制。它使用4节5号电池供电，随机附送16MB CF卡。

富士FinePix A310——1800元



A310配备310万像素CCD，采用富士珑镜头，具有3倍光学变焦能力。非常有特色的是它提供了一个F按键，按动这个按键可选择设定几种用户模式。A310使用xD卡（标配16MB），使用两节5号电池供电。

如果预算稍微多一点，也可考虑3000元档次的产品，这个价位的奥林巴斯C-5000、索尼DSC-P92和柯达DX4530可都是500万像素级别呢。

“那我也要去！”，因为心爱的S30被征用，Lucy自然也就借机要求随行了。“你不是说好要和你同学霜霜一起去么？”。“因为听到你们策划的出游方案这么热闹嘛，还要把好玩好用的东西都带上。”

“那霜霜呢？”

“带她一起去嘛，正好她有台便携DVD。再说还能顺便介绍给虫哥认识一下啦，嘿嘿，虫哥你要负责给我们拍照啊！”

虫虫：*—¥…%

女孩子出去旅游，最关心的问题就是拍照，现在有3台DC随时恭候，她们当然是心花怒放啦。“乐意效劳，只是到时候二位可得悠着点儿啊，我这台佳能G5可只有64MB的存储卡”。DC随机带存储卡容量都很有限，顶多拍个三四十张就满了。

“据说现在有叫‘数码相机伴侣’的东西用起来很方便”，“小打小闹”爱逛电子市场，对各类新玩意儿总是了解得快。

POPSOFT 专家提点

价格不再高高在上的“数码相机伴侣”可为“色友”们解决存储的后顾之忧。它可看作是移动硬盘+读卡器的组合，根据容量的大小和功能的多寡，目前价格多在1000～2000元之间。图实用的话，建议选择性价比较高的10GB产品。



数码相机伴侣

出于兼容各种存储卡的需要，数码相机伴侣都是N合一的，目前的产品支持CF、SD、MMC、SM、MS、MS pro这6大类型存储卡都没问题，但往往要通过CF转换卡才能读取xD卡，所以奥林巴斯和富士DC的用户选购时可要问清楚是否附带转换器了。内置电池是“数码相机伴侣”的标配，但到底是内置专用的充电锂电池好，还是使用普通的5号电池更方便，也得根据你的需要琢磨清楚。高档的“数码相机伴侣”往往还是一台便携的多功能媒体播放器，比如VOSONIC的V-MP3H就配置了2.5英寸TFT彩色液晶屏，不仅可直接浏览数码相片，还能播放MPEG、MP3等格式的文件，并支持视频及音频输出。

“另外，拿个拍照手机拍着玩也不错”，“小打小闹”接着补充了一句，“还能直接用‘彩信’发给家人和其他朋友瞧瞧。”

“得了吧”，大家都开始“鄙视”他，“那东西也就是个玩具，照人不是‘鬼影’就是‘龙虾’”。

“那是你们不会用”，“小打小闹”不服气，“虽然像素低，但只要掌握一些拍摄技巧，拍出来的东西用作彩信分享，效果也会不错的。”

POPSOFT 专家提点

照相手机如今也成为大家即兴拍摄的常用工具，但很多人用过却抱怨拍摄出来的照片往往“不堪入目”，这固然有像素低的客观原因，但根据数码影像的特点掌握一些技法，虽不至于脱胎换骨，但也能有立竿见影的效果。

物距要适中——手机摄像头通常只有一个焦距很短的定焦镜头，在其焦点对应的物距上即可拍摄出最清晰的照片，最佳物距通常在50～70cm之间。

取景亮度反差勿太大——摄像头会自动根据镜头里的环境光线调整图案亮度，如果镜头里有亮度反差很大的地方，那么通常效果就会不太好，暗部被拍成黑乎乎的一片。

不要奢望抓拍——从感光到生成电信号再到液晶屏上显示，让手机中并不算强的CPU处理起来难免有明显延迟，所以尝试拍摄运动中的目标或抢拍，只会让你倍感失望，因为从液晶屏里看到的和你实际拍到的肯定不一致。

数码变焦和闪光灯——有些高档手机摄像头具备数码变焦能力并装备闪光灯，但要想拍到清晰的图像，最好不要用数码变焦；使用闪光灯时，首先距离要很近，其次要在按下拍摄键稍作停顿后再松手。

随着规格的提高，手机日益增强的照相功能将逐步取代入门级DC的作用，索尼爱立信不久前就发布了130万像素的S700。从经济实惠的角度考虑，我们建议近期新购手机的用户不要过多地考虑其照相功能，尤其是那些30万像素以下的，因为半年之后百万像素就可能成为主流拍照手机的新标准。

“仙踪林”会议不仅是一次成功的筹备会，也是一次隆重的“扩大会”，在集思广益下，与会代表一致决定：由车友会会员“小打小闹”及准会员“柠檬”负责旅行车及GPS租赁事宜，“畅想千里”必须在下周择购MP3产品时考虑到群众集体娱乐的

需要，同时借一部可拍照的手机来，“虫虫”就去添购一部“数码相机伴侣”吧——500万像素的佳能G5，不发挥高分辨率TIFF格式存照片的优势，岂非大材小用？

小编的话：

除了搭配在一起可发挥1+1＞2的效能外，许多数码产品的附件也是可彼此换用的，比方说理光、明基和清华紫光的若干款数码相机就可使用诺基亚3、5、8系列的标准电池，而SD存储卡则更是广为DC、DV、PDA所通用，还有各种规格的电源适配器、数据线缆……

如果是多人组队出游，事先规划好将彼此拥有的数码设备搭配、共享，就能取得事半功倍的效果。虫虫、小打小闹、畅想千里、柠檬他们4个就打算出行前都和家人、朋友调换成诺基亚的手机，这样只需带一个旅行充电器公用，且途中联机打打“贪食蛇”也很有趣呀……

诚然，制定数码随身游方案，要像“虫虫”他们那样量体裁衣，量力而行。但就像DIY爱好者们都乐于谈论一套“梦幻配置”的策划，大家想必也希望知道如何装备出一套随身数码的“究极装备”。本来我们也打算配置出一套“饕餮大餐”以飨读者，但只是把一些数码精品堆在一起观赏就失去意义了，仔细考虑后我们还是觉得应从实际出发，提供一些在旅途中享受数码应用乐趣的指引和参考。

准备出发！Ready? ……Go!

1.一路上有你（On the Way）

看过前文，想必大家对GPS系统的原理及功用已经有所了解了吧。实际上它不仅能在我们的旅途中提供导航帮助，出行前还可用来辅助做好路线设计。只要规划得好，我们完全可策划多个地方的网友分头出发，再中途会合，一同玩个痛快。

下面我们以某套“DIM（Do It Myself）”的GPS系统（PDA+GPS接收器）为例来给大家演示一下GPS的实际应用。



图1：“DIM”的PDA+GPS组合。

图2：连接好系统后，启动PDA中的GPS通讯检测工具，看有没有出现几排不断刷新的信号代码，如有则代表能接收到信号。

图3：启动GPS“星图”工具，查看当前卫星信号接收情况，一般需要收到4颗以上卫星（图中方块）的信号才能工作。

图4：一切正常，启动GPS地图工具，地图上会实时显示出当前的位置和方向，再糊涂的“路痴”也不至于找不着北了。

图5：还想了解点什么？行进速度、海拔高度、经纬度坐标等等都可通过GPS软件看到。


国内比较知名的“领航星”GPS系统的地图

上面的这套GPS系统还比较简单，一些功能更强的GPS产品有完善的导航功能，只要输入地图中有标注的目的地，系统便能根据当前位置，自动设计并在地图上绘出行驶路线。要是懒得看地图，也好办，带有语音导航功能的GPS会提前在每个需要转弯的地方进行语音提示，用户可专注驾驶而不必时刻观察GPS地图。如果中途临时改变（比如绕路找加油站）或走错路线，系统会立即重新规划新路线，继续按其提示便能方便快捷地到达目的地。


在偌大的景区转了一圈，该回去的时候却找不到北了？好办，拿起GPS看看现在的方位吧。

如果前面提到的那4位朋友旅游归来，你听闻其缤纷多彩的“游记”后怦然心动，可苦于该景区比较偏远，无人带领驱车前往恐怕会迷路。如果他们携带的GPS系统在地图里记录了行程轨迹，一切都便尽在“掌握”，拿过来重走一遍便是了。不过，“行程记录”也能记录你平时走过的全部蛛丝马迹，所以有些时候也要注意保密哦。

POPSOFT 专家提点

你需要怎样的GPS？

常见的GPS用户设备有专用的GPS掌上一体机、可安装在PDA（Palm和Pocket PC）或笔记本电脑上的GPS附件、集成GPS功能的手机或PDA、高级轿车配备的车载导航系统等。高级轿车配备的车载导航系统功能强大，但一般是专用的，且价格昂贵。对于徒步自助旅行或野外探险者来说，GPS掌上一体机（是不错的选择，它非常小巧，携带和使用起来很方便，但功能较为单一，扩展性不强。


GPS掌上一体机

如果你经常带着PDA或笔记本电脑外出旅行，可选择用于这些设备的GPS接收器，它们通常采用USB接口或CF卡形式，也有部分较早期的产品采用串口连接；如果“米”够充足，也可考虑有蓝牙功能的PDA+蓝牙GPS接收器进行无线连接。许多作为附件的GPS接收器可配合多种不同的导航软件和地图使用（比如“一路通”），选择的余地会更大。相对来说笔记本+GPS的处理速度快，屏幕面积大，可装载较复杂的软件和地图；PDA+GPS的优势在于小巧方便，不过处理速度相对较慢。

从多功能应用的角度考虑，我们更推崇和PDA配合的GPS附件，因为现在高档Pocket PC已能支持VGA分辨率，还可和CF卡接口的无线网卡、GPRS手机等搭配成多功能的信息终端，用起来更灵活。

2.让Internet无处不在（Always Online）

GPS虽能指路，但并不能提供沿途各地的地理、气象、景点信息。如今用手机来上网已不新鲜，所以我们只要将开通中国移动“随e行”服务的手机与笔记本、PDA配合，就能轻松实现旅途中各类信息的网上查询（中国联通的“掌中宽带”也能提供移动数据服务，但目前其覆盖区域较中国移动的“随e行”小，这里的介绍以“随e行”为例）。

实战“随e行”配置

用 Nokia 8310 无线链接，速度为 57600 bps

GPRS 的连接速率

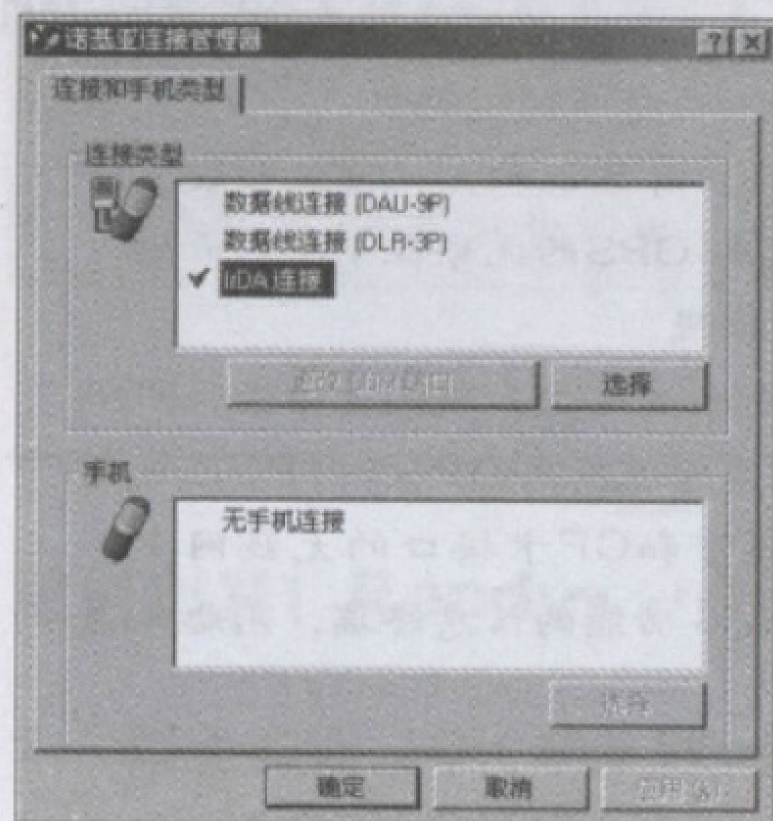
用电脑通过GPRS手机无线上网，第一步是在手机的“GPRS设定”项目中设定IP地址为10.0.0.172，APN为“CMNET”，用户名和密码保持空白。如果用手机直接访问WAP网站，区别只在于将APN设置为“CMWAP”。如果手机支持GPRS CLASS10规格，那么无线上网的最大数据传输率可达到53.6kbps，与56k的“猫”相近。

目前“随e行”服务以套餐形式提供不同的收费标准，默认情况下所有“全球通”用户都开通了完全按流量收费的“自由套餐”。拨打1860服务电话或亲赴营业厅都能对“随e行”服务进行申请、更改，但对于网虫们来说，最方便的方法当然还是直接登录www.chinamobile.com网站，通过“自助服务”系统进行设定。

"随e行"资费表（以"北京移动"为例）

套装/服务标准	月租费（元）	赠送的免费流量数（MB）	超过免费流量后的费用（元/kB）
自由套餐	0	0	0.03
经济套餐	20	1	0.01
时尚套餐	100	20	0.01
商务套餐	200	不限量使用	

考虑到性价比，建议出游前将"随e行"服务改为不限流量的"商务套餐"。但要注意目前这项业务的更改是当月生效的（和其他一些服务有所不同），如果你只想在"五一"长假期间使用"商务套餐"，最为经济的方法是到5月1日再直接通过网络更改。

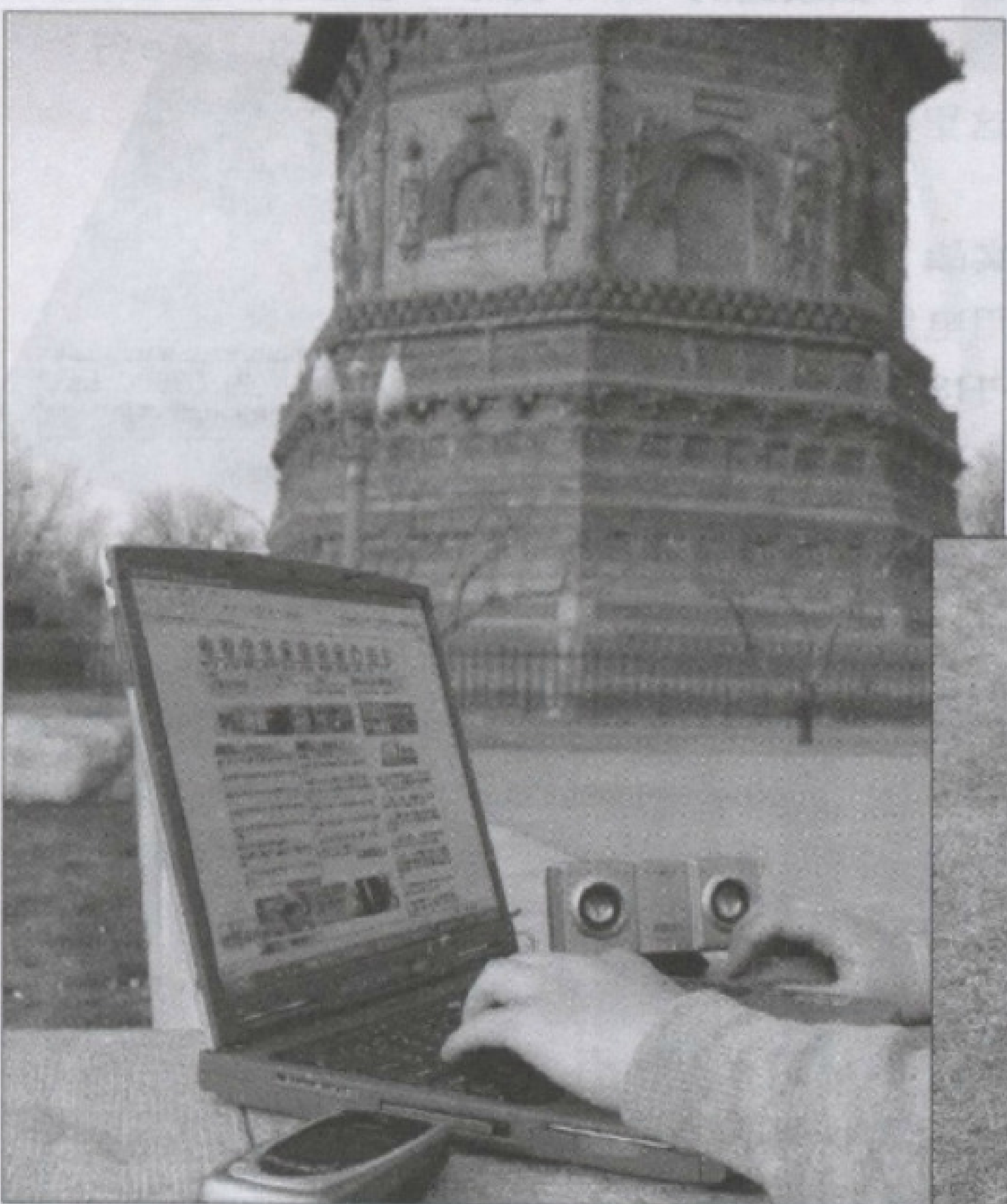


通过专用数据线亦可实现手机与电脑之间的连接。

手机和笔记本电脑之间的连接，最常见也最方便的还是红外线方式，在将手机和笔记本的红外线接口都开启后，两两相对即可建立连接。但在此状态下还不能直接通过电脑来拨号，我们需要在电脑上安装相应手机的拨号驱动程序，驱动程序一般可在该手机的官方网站上下载。

中国移动提供的话费积分兑换中包括GPRS数据套件，36000分即可兑换到一套PCMCIA接口的GPRS网卡，插入SIM卡并正确安装驱动程序后就能像内置Modem一样用了——与手机红外连接的方式相比不但更方便，且信号稳定性更好。

有了网络，就能随时将游记、照片贴上网了，或者用Email发回家，让足不出户的家人也能及时分享到自己的欢乐。要是在旅途中碰到问题，也便于随时和当地的网友沟通情况。


逛累了，在古塔边坐下，通过GPRS+笔记本泡网，别有一番风味；或者趴在草坪上，把TravelSound小音箱接上笔记本听听音乐，看看MTV什么的。

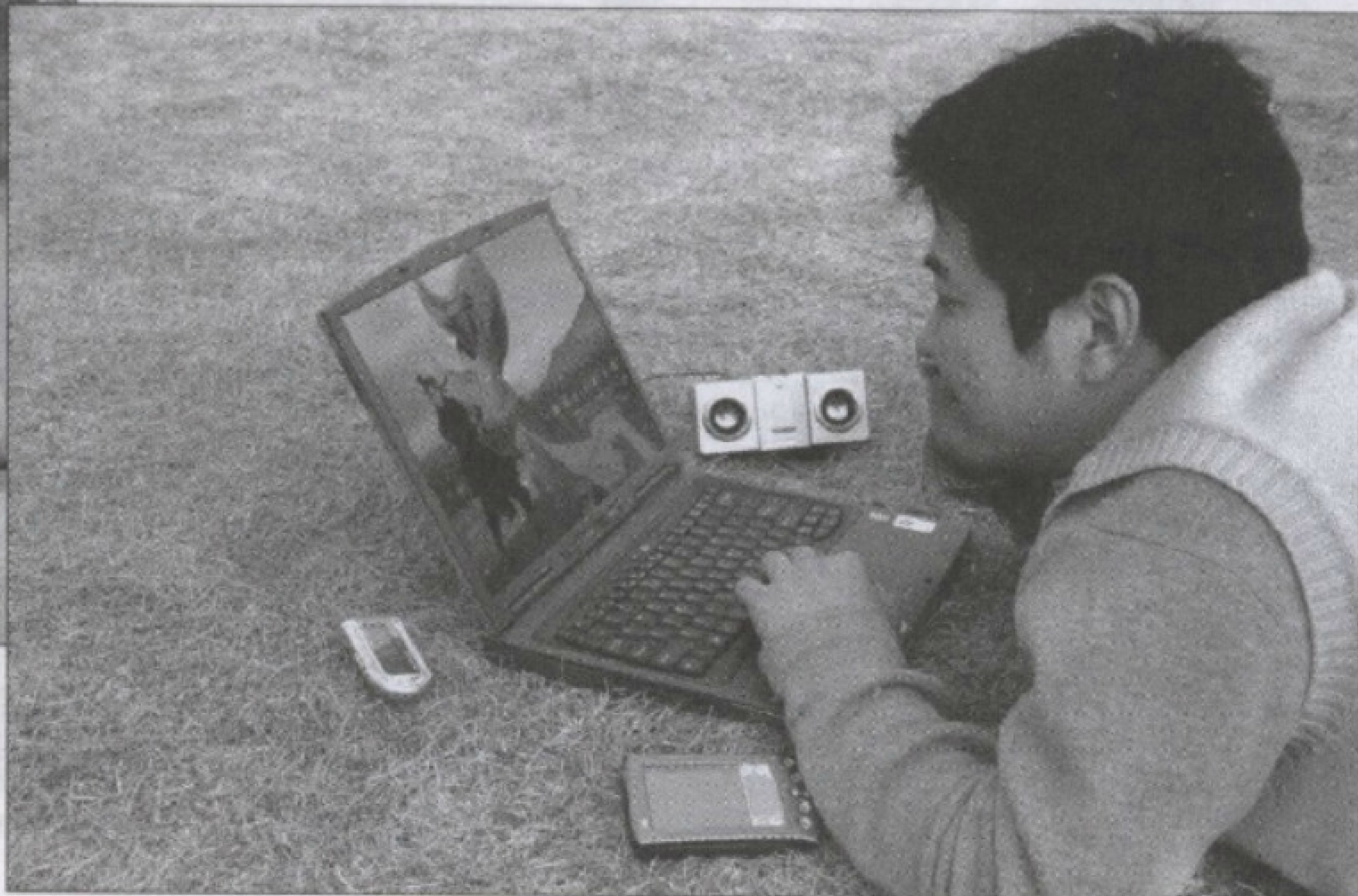
3.乐在途中（Entertainment on the Road）

虽说很多家用轿车都标配了多碟连放的车载CD，但这样的配置对于数码发烧友们来说不仅远远不够（塞满6张CD也不过七八十首歌），也不实惠。如今大容量的微硬盘MP3已成为市场新锐，追求时尚又爱好音乐的你当然不容错过。

大容量微硬盘MP3中，我们首推Apple的iPod Mini，它造型时尚，4GB容量足以装下上千首歌，还内置小游戏，并能当外置硬盘使用。另一款较常见的产品是iRiver的iGP-100，虽然其1.5GB的容量小了些，但小巧的圆形设计、丰富的播放功能，并集成FM收音，支持播放列表，同样是时尚一族的好选择。


iPod和iPod Mini（右）

独乐乐当然不如众乐乐，带上一款有FM广播功能的Datum MP3随身听（MH328），只需按住"FM Tr"键2秒（本页右上图），即可把正在播放的音乐利用FM调频频





面地考虑这两项装备的性能，比如全天候拍摄能力、存储卡的容量和类型（最好是能直接被笔记本读卡器读取）、夜摄功能、电池续航能力等。

综合目前的市场行情，索尼的F717和富士的新机S7000都有像素高、变焦范围大的特点，目前后者的价格尚不到5000元，非常超值。另外两款热门机型尼康5400和奥林巴斯5060则胜在高速快门和大广角，更专业一些的入门级单反数码机型还有佳能的EOS 300D和尼康的D70。至于DV，在7000元价位上就有许多好选择：横版机推荐考虑松下的GS70，直版则建议看看JVC的DVP9，这两者都是百万像素级。



在车里架上一台iPod，既时尚又实用。

率广播出去，其他有FM收音机的朋友都能听到它播放的歌曲了；如果是乘车的话，只要将车载收音机的接收频段调至同步，一车的人都能随时分享动感音乐了。（小编注：详见本刊2004年第7期“新品初评”栏目的相关文章）。

音乐只是我们娱乐方案中的一部分，旅途中我们同样可实现多媒体互动。虽然GPRS联网的速度尚不能支持我们上战网切“魔兽”或在线收看视频，但“乘客”们上上联众或玩玩MSN“活动地带”的互动游戏还是基本可行的。如果是结伴出游，又有多人携带“迅驰”笔记本电脑，那么在旅途中不时开个WLAN（无线局域网）Party也不成问题。

建议大家出行前不妨在笔记本上安装几款适合多人共同玩的经典单机游戏，《大富翁》系列就是很好的选择啦。假期与出游都是为了放松身心，易于上手、喜闻乐见的单机游戏不仅能唤回我们曾经着迷的简单快乐，也能迅速拉近同行伙伴之间的距离。

4.珍藏记忆，分享快乐（Memory & Share）

目前主流DC（数码相机）已飙升到500万像素级，DV（数码摄像机）也在向百万像素、3CCD的规格迈进。但既然是为远距离出游准备，我们应该更全

现在的DV还能在夜间拍摄，索尼的DV基本都具备很强的红外夜摄能力，它能在夜视状态下发出我们肉眼看不到的红外光线去照亮被拍摄的物体，能拍摄到黑暗环境下肉眼看不到的影像。不过红外摄影无法进行彩色还原，所以拍摄到的画面都是偏绿的单色。



JVC的DVP9

松下和JVC的一些DV有彩色夜摄功能，它们采用慢速快门延长CCD曝光时间的方式，使得光线在CCD上产生的电荷进行逐渐的增量积累，同时运用DV的电路进行高增益运算而完成“夜视”拍摄。这种方式能拍摄出彩色画面，但它需要至少1LUX（勒克斯，照度单位）的光亮。如今彩色夜摄功能已被DV广泛采用，但由于采用慢速快门，不适合拍摄移动略快的画面，拍摄时最好带上三角架吧。



松下GS70 DV

后记

我们希望各位读者朋友看过本期专题之后不仅能有所启发，制订出适合自己的五一旅游数码随身方案，让产品的应用延伸，让旅游的快乐加倍；而且在日后应用中也能触类旁通，充分发掘、体验数码产品的乐趣。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

市场动态与攒机指南

除特别注明外，本栏目行情、报价和其他文章均由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，所有行情均从北京中关村市场采集。

本月市场动态

CPU

本月中CPU市场有一些波动，不过总体上看对最终购买力并没有太大影响。Intel方面，让人们最为吃惊的要算是Prescott核心P4E CPU的价格大幅度下调，散装P4 2.8E的价格已跌到了1490元，已和P4 2.8C相差无几；目前散装P4 2.8C的价格也仅为1440元。Intel的中低端CPU本月变化并不很大，盒装P4 2.0GHz的价格跌到了950元，而散装赛扬4 2.5GHz的价位为590元。

AMD方面本月整体价格出现了不小调整，神州数码代理的3年质保盒装AMD CPU出现了较大幅度的降价，其中Barton 2500+的价格降到了700元，而Athlon XP 2000+的价格已降到了510元。散装AMD CPU在本月受到盒装AMD CPU降价的压力，整体价格也有所下调，其中Barton 2500+降了30元，现报价为630元。

内存

3月份内存价格波动比较频繁，并在3月末出现了较大幅度的涨价。在众多品牌内存中，宇瞻内存的价格颇有竞争力，其DDR333 256MB的价格为340元，而DDR400 256MB也仅为350元，仅比现代内存的同规格产品高出5元。Kingston方面本月涨价最为明显，其中DDR333 256MB的价格涨幅达到了40元，目前报价为365元。Kingmax方面本月也有一些涨幅，其中DDR333 256MB的价格已涨到了355元，DDR400 512MB的价格更是涨到了685元。

硬盘

本月硬盘市场整体价格有了明显下调，特别是一些大容量的产品降幅比较大。希捷硬盘方面，酷鱼7200.7 120GB降10元，现报价为715元，而酷鱼7200.7 160GB的价格也降10元，现报价为915元。西部数据方面，大容量硬盘降幅更为明显，其中WD1600BB（160GB）降幅达到了65元，现报价为910元。串行ATA硬盘方面本月也有所调整，其中希捷酷鱼7200.7 120GB串行ATA的价格已降到了845元。

主板

Intel平台方面，目前中高端主板保持相对稳定，865PE、875P主板价格基本维持上月水平，而中低端市场竞争比较激烈。848P主板多个厂家已报出了399元的超低价，而865PE主板在599元左右，875P主板基本上在800元左右。845PE的价格基本上和848P持平，淡出市场也仅是时间问题。

AMD平台方面就比较火爆，支持Athlon 64的主板报出了不足600元的超低价格，只等CPU降价，Athlon 64平台就可全面普及。支持Athlon 64的nForce3主板已有少量面市，要全面上市还需时日。对于一般用户来说，KT400A+Athlon XP才是最普遍的选择，目前KT400A市场最低价仅有380元左右，而一些知名品牌依旧维持在500元左右，KT600基本上比KT400A贵50元左右；nForce2主板依旧是追求性能的消费者的首选，越来越多的品牌将价格定在500元以内。

显卡

ATI方面，继节后在中高端市场发力之后，在低端市场也再起波澜，R9600 SE 64MB版竟然卖到了499元，在低端市场凭借R9600核心的优势，即便显存位宽只有64bit，其性能也会比某些128bit的主流显卡强。而更低端的R9200 SE最便宜的已卖到了299元，这样的价格对于那些资金不充足的朋友无疑是不错的选择。在中端市场，R9600 Pro以不足千元的价格销售，对消费者而言绝对是个好消息。

NVIDIA，本月重头应该是FX 5500和FX 5700 LE，目前FX 5500普遍定在了699元这个价位，而FX 5700 LE的价格定在了899元，就产品性能来讲目前并不值得购买，建议持币观望。老产品FX 5200 Ultra在市场上已卖到了499元，这个价格性价比较高，而FX 5600 XT逐渐从市场上淡出。高端方面本月并没有什么动静，FX 5700 Ultra目前普遍价格还在1300元左右，而FX 5900 XT的价格依然在1500元左右。在4月份新产品NV40发布后，价格还会有一个调整。

显示器

液晶显示器在本月的动作很大，以LG带头的液晶显示器在本月有了较大的价格调整，并非涨价而是降价，而明基选择了包括16ms的

FP556s在内的全线15英寸LCD作为突破价格缺口的主力军，断断续续持续了近一年的液晶涨价似乎在本月划上了一个句号。目前LG、三星、飞利浦的15英寸LCD价格基本稳定在2650元左右，而17英寸LCD的价格为3650元左右。据业内人士预计，近期液晶面板价格下调了约20%，所以LCD降价也是必然。预计在一线液晶显示器大降价后，一些二线液晶厂商也会迅速作出反应，而液晶何时能降到去年的最低价格目前还不明朗。据乐观分析，6月份前后15英寸LCD将普遍在2500元左右，而主流17英寸LCD也基本能稳定在3500元左右。

本月市场热点

主板

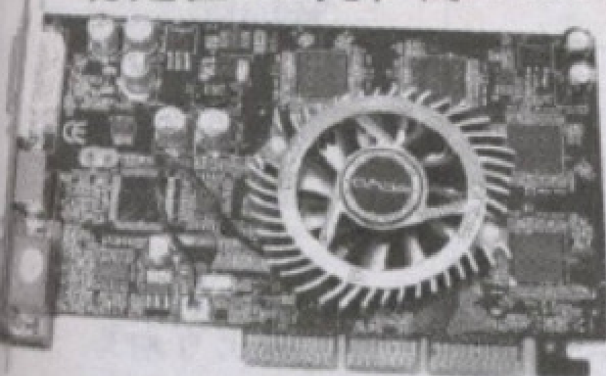
本周市场上的热点产品不少，Intel平台方面华擎865GV爆出495元的超低价，且独有的AGI插槽还可提供类似于AGP显卡插槽功能，以供显卡升级。另外，多款848P主板打出了399元的超低价格，包括美达、冠盟等一些二三线厂家。AMD平台方面，七彩虹的K8T800主板竟打出了777元的超低价格，看来64位平台的普及只等CPU降价了。KT400A主板应该是市场上销量比较大的Athlon平台主板之一，目前像七彩虹、昂达等产品的价格均不到400元，KT600主板如七彩虹的产品目前也仅有490元。



七彩虹K8T800主板

显卡

本月NVIDIA方面比较受人关注的是FX 5500和FX 5700 LE，前者价格为690元，后者为890元，作为新品的性价比一般，建议大家持币观望。目前昂达FX 5200 Ultra价格仅有490元，性价比较高；中端显卡如旌宇、耕升的FX 5700价格基本上稳定在990元，而FX 5700 Ultra的价格要贵200元左右。ATI方面，奥美嘉的R9200 SE已卖到了299元，可以说是目前主流最便宜的DX8显卡；迪兰恒进的R9600 SE 64MB也降到了499元；在中端方面，R9600 Pro已降到千元以内，同样是来自七彩虹；迪兰恒进继R9800 Pro卖到了2090元后，其R9800标准版也开始在市场上发售，价格仅有1790元。


昂达FX 5200 Ultra显卡

显示器

本月最受人关注的应该说是LG的液晶显示器L1715S、L1710S、L1720B降幅最高达到了400元，并送金士顿256MB DDR333内存一条，折算下来这次价格调整幅度近800元。随后，飞利浦开始展开促销活动，将其17英寸液晶主力170S4由4000元降到了3680元，并给出"7天免费试用，无条件退换"的承诺。

SONY LCD的价格一直高高在上，不过在众多对手降价的同时，其15英寸液晶也降了200元，目前价格为3300元，并赠送一个公文包。

CRT显示器方面本月并没有太多受人关注的产品出现，目前一线品牌的低端17英寸纯平显示器价格基本在千元以下，适合广大家庭用户。而一些低端19寸纯平显示器价格在1600元左右，与少数高端17英寸纯平价格持平。

数码与外设

本月数码市场再度成为了人们关注的焦点，各厂商有众多新品亮相，而受到新品上市的冲击，老款产品的价格也随之出现了大幅降价，这令整个数码市场都非常活跃。

首先关注一下数码相机市场，本月800万像素DC成为了令人瞩目的焦点，各品牌的此类数码相机纷纷亮相，其中包括尼康的COOLPIX 8700、佳能的Powershot Pro1、柯尼卡美能达的A2，这3款产品目前的市场售价分别为8100元、9700元和7950元。在此之前上市的800万像素DC——索尼F828目前已跌到7600元左右，使得其在该级别DC中占据一定价格优势。

除高端DC外，中低端消费者级的数码相机也有较大变化，不久前发布的尼康COOLPIX 3200和2200已在市场中出现，目前报价分别为2550元和1950元。另外，柯达CX系列中的两款新品——CX7300和CX7430也上市了，它们分别为320万像素和400万像素产品，从目前1250元和2450元的售价来看，显然面向中低端消费群体。另外，佳能PowerShot S1 IS也到货了，其最大的卖点在于10倍光学变焦，目前售价为4500元，但这个价格在同类产品中没有任何优势，因为同样为10倍光学变焦的300万像素级别DC——美能达Z1价格已跌破了3000元大关，现价格只有2900元。



尼康COOLPIX 3200

外设方面，微软近期面向游戏玩家推出了名为"光学极动套装"的键盘鼠标套装，由具有6000帧/秒刷新率的"光学极动鲨"和107键的"灵巧键盘"两款产品组成，市场报价为249元。对于那些想拥有一款高性能键鼠套装，而又"银子"不多的游戏玩家们来说，这个价格有相当的亲和力。

驱动热报

1 **ATI**：2004年3月11日，ATI发布了RADEON 7000/7200/7500/8500/9000/9200/9500/9600/9700/9800系列显卡最新催化剂驱动4.3-7.991-6.14.10.6430官方正式版For Win9X/Me/2000/XP，并支持ATI全系列的整合显示核心，许多3D游戏和应用程序的性能有了明显提升，还解决了上一版本驱动存在的一些兼容性问题和Bug。推荐使用ATI芯片显卡的朋友更新为这款驱动。

2 **NVIDIA**：2004年3月16日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、GeForce2、GeForce4、GeForceFX系列芯片显卡最新ForceWare驱动56.64 WHQL官方正式版For Win9X/Me/2000/XP。新的56.64版驱动属于ForceWare 55系列，功能有了很大提高：可为每个应用程序单独设置图像质量和执行参数；提供了增强的nView 3.5桌面管理工具，改善了对多头输出的支持，同时为单显示器提供了包括增强的桌面多窗口布局、阻止不需要的弹出窗口等功能。这款驱动已通过微软WHQL认证，推荐使用GeForce3/4/FX系列显卡的朋友们更新。

3 **Conexant**：2004年3月19日，Conexant发布HSF Generic Modem（PCI总线）通用驱动最新7.12.01版For Win98 SE/Me/2000/XP。由于很多Modem厂商采用的芯片都是Conexant（Rockwell）公司生产的，所以这款驱动也适用于绝大部分使用相关芯片的Modem产品。

硬件工具速递

1 **Maxtor**：2004年3月19日，迈拓发布最新PowerMax硬盘诊断程序4.09版For Win9X/Me/2000/XP，适用于全部Maxtor/Quantum硬盘，可让用户及早发现硬盘隐患，也可解决硬盘不能被操作系统正确识别的问题。

2 **CrystalCPUID**：CrystalCPUID 3.4.3.157版For Win9X/Me/2000/XP，它是一款功能和WCPUID基本相同的CPU信息检测工具，但对处理器支持的范围更广。

本栏目驱动程序和硬件工具信息由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（信息截止到2004年3月24日）。

PConline.com.cn 太平洋电脑网

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	Pentium 4	2.0GHz/2.8C（散装）	950/1480
	Pentium 4	2.8E（散装）/3.0C GHz（盒装）	1490/2200
	赛扬（散装）	1.3（T）/1.7/2.0/2.5GHz	295/425/515/590
	Athlon XP（散装）	1800+/2000+/2500+	435/500/630
	Athlon XP（盒装）	2000+/2200+/2500+/2800+	510/590/700/1050
	Duron（散装）	1.4/1.6/1.8GHz	285/345/380
内存	现代	PC133 SDRAM 128/256MB	250/380
	现代	DDR266 128/256MB	175/335
	Kingmax	DDR333 256/512MB	355/685
	宇瞻	DDR400 256/512MB	350/660
	金士顿	DDR333 256/512MB	365/705
硬盘	迈拓 金钻9代盒装	80/120GB	670/910
	西部数据	800BB/800JB/1200JB	550/630/790
	西部数据	2000JB/2500JB	1600/2150
	希捷 酷鱼7200.7	40/80/120GB	485/570/715
	日立 笔记本硬盘	20/30/40GB	750/815/950
主板	华硕	P4P800 SE（848P）/A7V600-X（KT600）	750/670
	微星	845PE Neo（845PE）/KT4AV-L（KT400A）	610/500
	技嘉	GA-8IPE1000（865PE）/7VT600-L（KT600）	930/590
	升技	IS7-E2（865PE）/NF7（nForce2）	690/580
	青云	PX865PE（865PE）/KX400-8X（KT400）	770/660
	七彩虹	C.848P（848P）/C.KT600 PRO（KT600）	490/490
	华擎	K7S8X（SiS746FX）/P4VT8（VIA PT800）	360/410
	昂达	VP4X4（P4X400）/NK7U（nForce2）	359/590
	承启	S848P（848P）/7VJL5（KT400A）	490/460
	Intel原厂	845EPI/D848PMB/865PERL	610/740/840
显卡	华硕	A9200SE-T 64（RADEON 9200 SE 64MB）	485
	微星	FX5200-T 64MB/Ti4600-VTD2 128MB	500/950
	丽台	A340T/A360TD 256MB VIVO	600/1550
	艾尔莎	920SE/960FX Pro（128MB）	430/1090
	旌宇	擒雷者MX440-8X白金版/擒雷者FX 5700 128MB	450/999
	昂达	闪电8520 Ultra/闪电9520（256MB）	499/680
	万丽	R9200-128D/FX5600-128D	549/799
显示器	三星LCD	173V/171S/153V/152N	3680/3850/2880/3250
	三星	785MB/783MB/765MB/763MB	1390/1290/1220/1120
	飞利浦	107S5/107T5/107C5/107P5	960/1150/1230/1650
	飞利浦LCD	150B4/170S4/170C4	3230/3680/4150
	LG LCD	L1510S/L1520B/L1715S/L1710S	3250/3350/3880/3980
	优派	E70fsb/G72f+/G71F+/b/E92F+	1030/1380/1600/1870
	优派LCD	VE155/VE155B/VG500/VE700	2850/2950/3090/3900
	美格	770FT/786FT II /786FDX5/796FDX5	990/1190/1390/1590
光存储	52速CD-ROM	昂达/华硕/三星/爱国者	160/158/170/165
	16速DVD-ROM	三星/昂达/明基/华硕	280/260/275/280
	明基刻录机	5224P2/4824P2	375/360
	华硕刻录机	4824A/5224A	360/375
键盘鼠盘	明基	海湾键盘标准版	95
	爱国者	超薄手感王/英雄键盘	78/55
	微软	光学银光鲨IE4.0/光学灵动鲨	399/129
	罗技	无限炫光键鼠套装	299

以上报价由太平洋电脑网（www.PConline.com.cn）提供，截止日期为2004年3月24日。

编者按： 用"野火烧不尽，春风吹又生"来形容P2P技术的发展历程一点儿不为过，如今红透半边天的BT下载（请参见本刊2004年04期中的介绍）正是其杰出代表。从诞生之日起就历尽坎坷的P2P会采用什么方式来回避数不清的官司和残酷的封杀呢？它会和传统下载软件采用什么样的融合方式呢？本文将就P2P技术的发展趋势浅作探讨。

满园春色遍网花开

——P2P技术流行新趋势浅探

■贵州 冰河洗剑

伴随宽带的普及与流行，众多网络用户搭上了高速公路，作为自由互联网络"参与、体验和分享"精神体现的P2P，其蕴涵的巨大能量没有任何力量可以阻止，如今P2P技术的发展已呈春色满园之势。新一代P2P技术的流行趋势也已初见端倪，那便是体现了宽带娱乐特性的下载或成为一个积聚音乐影视、软件游戏与网络聊天的综合娱乐互动平台。下面我们就对未来新兴P2P技术的发展方向进行探讨。

方向之一：兼具传统与BT下载的优点

BT下载受资源发布时间的限制，常常出现没有种子的情况，因此在下载很多常用软件时还是得用FlashGet。不过随着P2P技术的发展，这点缺憾已得到弥补，兼容传统与BT下载两者优点的P2P下载软件已开始出现。

作为新生P2P软件的代表——"迅雷"，兼具多服务器与多线程下载的优点。在多线程下载的同时，它摆脱了传统P2P软件只能在客户端进行点对点内容传递的局限性，在没有其它（种子）用户分享资源时，一样能对有网络镜像的流行游戏和电影、音乐等媒体实现多服务器超速下载，其速度颇有些迅雷不及掩耳的味道！

代表软件

名称： 迅雷

下载： http://sccrc.onlinedown.net/files/thunder-2.1.2.exe

大小： 14.1MB

原理

它把使用者指定的下载链接保存到动态数据库中，同时结合多媒体搜索引擎去寻找这个文件的多个网络镜像，从而实现多服务器的下载。

一、经典的多线程下载方式

安装"迅雷"后，在IE和基于IE内核的浏览器中，将支持页面右键点击下载、断点续传等功能。此外在下载过程中，"迅雷"能动态实现网上智能路由和下载源的实时筛选，从而保证下载效率与速度，提高下载成功率。

在网页中右键点击下载链接，选择菜单中的"使用迅雷下载"（如图1），在对话框中选择文件下载保存路径，确定后打开"迅雷"开始下载（如图2）。在窗口的列表中可以查看进行的下载任务信息，包括文件大小、下载速度、连接资源、剩余时间等，列表窗口上方的"开始"、"暂停"等功能按钮可管理各项下载任务。



图1

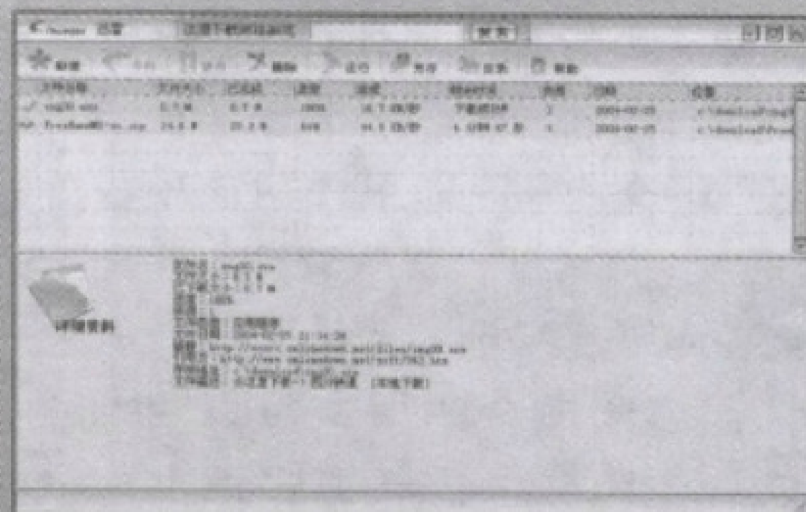


图2

与FlashGet一样，"迅雷"能在IE中监视点击动作并自动下载。右键点击系统栏上的迅雷图标，在弹出的菜单中选择"自动下载文件类型"，然后输入需要迅雷自动下载的文件类型扩展名，并勾选"是否使用迅雷自动下载"即可（如图3）。

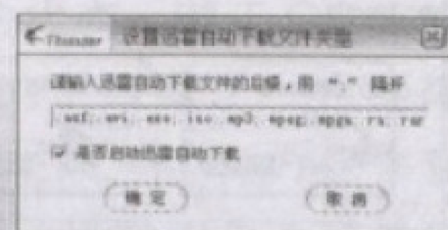


图3

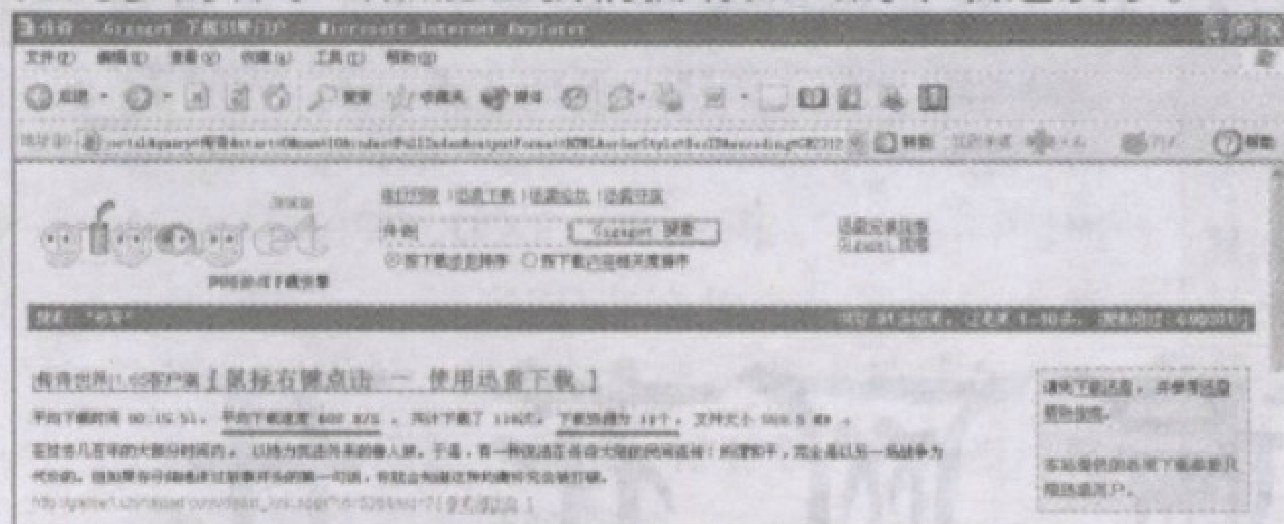
二、不逊色于BT的下载速度

应该说P2P下载方式才最能体现"迅雷"强劲的下载速度，这也是"迅雷"最有特色的功能。"迅雷"侧重于下载游戏与各种影音媒体文件，而且能方便地搜寻各种下载资源：

1.资源搜索

在下载窗口的最上方有个"这里下载网络游戏"的搜索框，输入想要搜索的资源后，即自动连接"迅雷"的在线搜索引擎（http://www.gigaget.com/）查找相关资源链

接，并显示出相关的搜索结果（如图4）。其中的"下载资源"个数表示在线下载的人数，即类似BT中的"种子"，如此多的种子当然能让我们拥有如飞的下载速度了。


图4

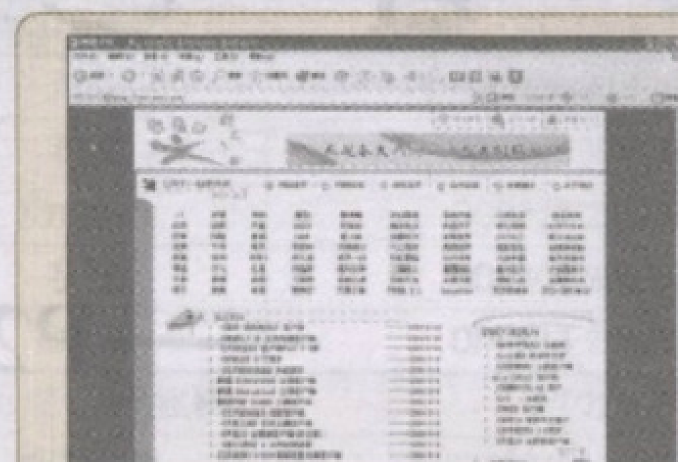
2.极速下载

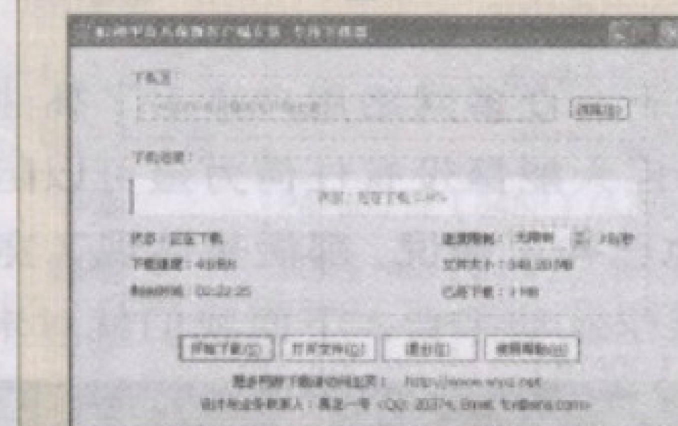
"迅雷"的搜索引擎主要针对网络游戏的下载进行提速，它为网游爱好者们提供了一个极速下载的平台。在上面的搜索结果页面中，点击"下载资源"个数最多的一个链接，将自动调用"迅雷"进行下载，可以看到下载的速度非常之快。

三、点评

我们之所以将"迅雷"作为一类新新P2P软件的代表重点介绍，是因为它的出现让我们看到了P2P技术的未来，那便是集多线程和多服务器下载为一体的下载模式。

对于网游爱好者来说，"迅雷"绝对是一款下载网络游戏必不可少的利器。网络游戏是宽带娱乐的一项重要内容，但网游客户端的下载速度一直是网游爱好者们心中永远的痛。"迅雷"成功解决了一直以来大批量网游下载与网站服务器流量有限之间的矛盾。此外还有许多基于P2P原理的网游下载方式，这些全新的下载模式都是利用BT的快速下载原理，例如其中的"网游下载"网站所提供的下载服务就非常独特，不用安装任何客户端软件也无需了解任何BT基础知识。


图5


图6

登录www.wyxz.net网页，可以看到这里汇集了大量的网络游戏（如图5）。点击网页上的某个游戏下载链接，就可将一个数百kB的网络游戏客户端专用下载器（有些类似BT的.torrent文件）保存到本地。双击它并选择文件下载保存路径，就开始自动下载了（如图6）。

方向之二：单一文件交换服务到综合娱乐平台

如今有一类新兴的P2P下载软件正像BT一样逐步流行起来，它不仅将各种资源综合在一个下载平台上，并且将P2P技术的应用由单一的文件交换转变成综合娱乐与互动功能的平台，这其中的代表软件有OP。

OP全称为Openext Media Desktop，它是一个综合的网络娱乐内容平台，具有简单易用的文件搜索、分类下载、预览播放、共享管理等功能，可随时在线共享各种音乐、影视、软件、游戏等，并有较完善的独特虚拟货币交易系统。

代表软件

软件名称： Openext Media Desktop v4.0

下载地址： http://www.openext.com/down.htm

软件大小： 1254kB

小提示： 当你向其他朋友推荐OP时，可让他在注册向导的"推荐人"一栏中填入你的OP号码，这样你可以获得一定数额的石头。

一.安装和注册


图7

安装OP后初次运行会出现用户注册向导（如图7），在其中选择"注册新的帐号"并按提示一步步操作即可成为OP大家族中的一员。在使用OP进行下载时需要使用一种叫"石头"的虚拟货币，按照下载文件的体积大小消费相应数量的石头。OP的会员分为两种：付费会员通过交纳一定的费用后可享受无限制的下载；非付费的会员则可通过在线、共享文件等很多种方式来免费获取石头。

二、石头交易模式，防止BT弊端

用户注册了一个ID号后即可登录OP平台了。在第一次登录Openext时会自动运行共享向导，软件将自动搜索硬盘中的所有媒体文件，并与其它OP家族的用户共享。如果有用户下载了你的文件，你就可以获得一定数额的石头，使用获得的石头你又可以下载其他用户硬盘中的共享文件，这就是OP最简单的交易模式，这种方式从一定程度上防止了使用中只下载不共享行为的出现。

三.综合的娱乐平台

在OP界面中内置了网页浏览器，并在登录时自动连接打开OP的网络娱乐中心，可以查看各种最新的娱乐信息（如图8）。另外OP还提供了精彩的互动娱乐平台，在首页中点击"游戏"、"社区"、"交友"等即可使用该项服务。尤其是"团队管理"功能，体现了OP强大的互动特性，志同道合的朋友可以组成一个团队，进行更多的交流与资源共享。此外OP还集


图8


图9

成了会员聊天的功能，在OP界面右边好友列表下点击“查找”以添加更多的OP好友，点击“聊天室”按钮可打开OP为用户提供的各类在线聊天室（如图9）。

OP的众多娱乐功能相对于BT而言，实现了从简单的文件交换服务到综合娱乐平台的转变。

四、强大的P2P功能

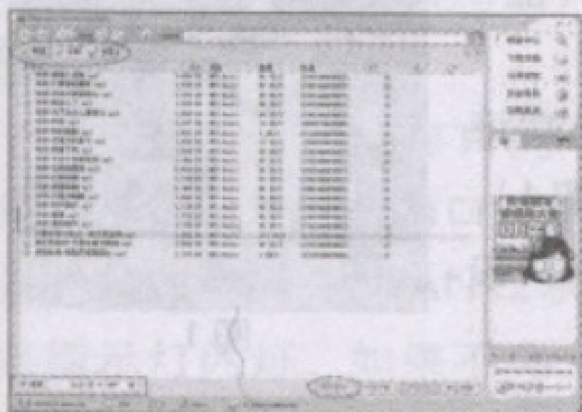
在OP界面右上方是几个简洁明了的P2P功能按钮，可进行资源搜索、下载、共享管理等。

1.搜索资源

通过OP查找下载各种所需资源非常方便，它采用两种搜索方式：


图10

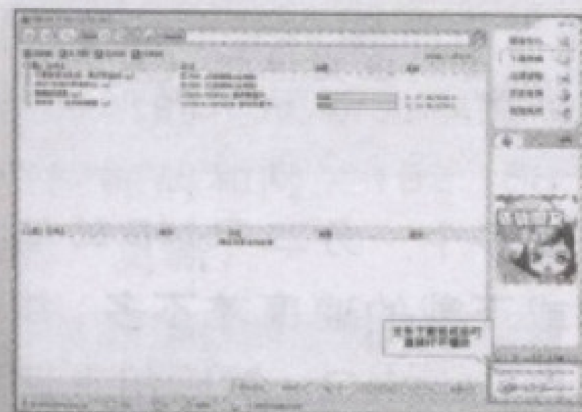
在OP浏览器中点击“搜索中心”，可以网页分类导航的方式搜索各种资源，如“软件搜索”、“音乐搜索”、“Flsah搜索”等（如图10）。


图11

在OP界面中的“Search”栏里，输入查找关键词后点击旁边的“Go”按钮，即可打开搜索对话窗口（如图11）。OP使用了多页面搜索方式，为每次的搜索结果打开一个新的列表窗口，在列表窗口中显示所有相关文件的来源、下载速度、所需花费的石头数量等。

如果搜索出的结果太多，可使用列表窗口下方的搜索过滤，输入过滤词并可控制搜索文件的大小。OP的“辅助搜索”也非常实用，点击该按钮后，可打开多个“搜索通道”，对下速度、文件格式和大小等以明显的方式标记。

2.简单下载

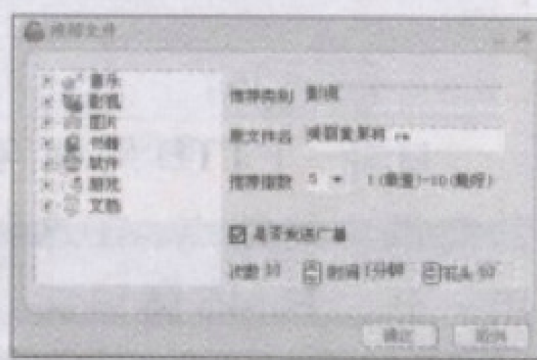

图12

在搜索列表窗口中点击某项搜索结果，可开始下载文件。点击右上方的“下载传输”功能按钮，在下载窗口看到当前的文件下载状态（如图12）。同样，OP下载速度与当前下载人数有关，人越多下载速度越快。OP也支持断点续传，点击窗口下方的“查看续传”来打开续传窗口，点击“我的下载”即可打开文件下载后存放的文件夹。而且OP集成了Windows Media Player、RealOne Player和ACDSee等流行软件的功能，使我们无须借助其它多媒体软件，便能够欣赏下载回来的音乐、电影或图片。

使用OP进行P2P下载不需要任何种子文件，而管理下载文件也比BT方便得多。同时OP也拥有Web下载功能，当你需要的资源在当前所有用户的电脑中都没有时，OP会自动连接到各Web网站进行搜索，并可通过OP进行Web下载，这项功能也是BT不及OP之处。

3.轻松共享

在登录OP时，软件会自动搜索本地所有媒体文件，并询问你是否将其共享，当然也可以自己选择共享的文件夹。点击“共享管理”功能按钮选择需要共享的文件，在下面的窗口中显示了当前所有的共享文件。如果想取消某个文件夹的共享，可选择该文件夹并点击“取消共享”。需要注意的是，下载文件的存放目录是被默认共享的，这样在下载别人的文件时别人也能从你这获得所需的文件。


图13

如果我们有一些比较好的文件想与OP家族中的其它用户分享，可在选择该文件后，点击“推荐文件”将文件相关信息发布给别的用户，吸引更多的人来下载（如图13），不过这可是要花点“钱”——石头的哦。

与BT相比，OP共享文件的方式简单得多，而且OP的虚拟货币交易方式强制了用户在下载的同时必须将自己的文件共享出来，使BT的口号“我为人人”得到真正的实现。

五、点评

与OP类似的综合P2P娱乐平台软件还很多，如POCO、PP点点通等。这类P2P软件的特点是将BT简单的文件交换服务转变为一个综合的娱乐互动平台，并在资源共享的同时突出了“交流”的精神。

而我们选择OP作为此类软件的代表，源于OP完善的虚拟货币交易功能。OP对用户的下载做了一定的限制，你必须通过付费、共享、长时间在线等各种方式来获得下载需要的虚拟货币。一方面起到了强制用户共享的作用，另一方面我们看到的是一种潜在的解决方案，即如何解决P2P与版权法律冲突的问题。如何让P2P用户的下载成为一种可控的交易行为，如何实现虚拟货币与媒体版权相联系，如何区别自由共享与受版权保护的媒体……这些都表明P2P技术的发展之路还有很长一段要走。

结语

除了上面介绍的两款软件之外，与即时通讯软件紧密结合的微软“3度”（相关介绍请参见本刊2003年07期实用软件栏目文章）无疑又为P2P的发展指向了另一个方向：文件共享的实时互动性。可以预见在不远的将来，在一个庞大的P2P文件交换与共享系统上，网络上的每一台电脑都将成一个节点，让P2P在宽带网络上展现一片百花绽放之色。

编者按： 随着网络硬件价格的下降，通过硬件实现共享上网已成主流。想知道针对你的上网环境如何采用最经济的方法吗，你听说过USB虚拟网卡联机数吗，你知道怎样花最少的钱搭建无线局域网吗？相信看完此文，你会找到适合你的省钱方式！

省钱才是硬道理

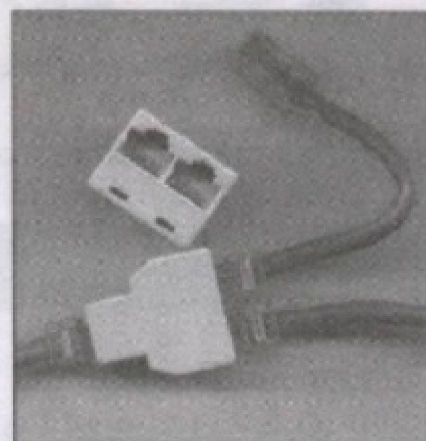
——共享上网之硬攻略

■四川 老菜

随着宽带的日益普及，如何有效利用宽带资源，实现多机共享上网便成为许多使用者最关心的话题。然而，你所使用的宽带接入有哪些共享上网方式可供选择，需要什么软件或硬件，相关设备如何设置，所需成本是多少？不用着急，所有这些问题，文中皆有答案。

最经济的方式

目前，FTTB局域网接入和ADSL局域网接入都是长城宽带、中国电信、中国网通等宽带运营商推广的重点。在这种环境下实现多机共享上网是非常方便的事，其中最经济的方案莫过于采用一分二RJ45转接头（网络耗材商店皆有售）。


图1

如果是双机共享上网，则只需一个转接头就能解决问题：将一分二RJ45转接头的进口端连接ISP的接入网线，然后用两根直通双绞线在出口端接入，分别连接到两台电脑的网卡上（图1）。不过需要注意的是局域网接入普遍采用了DHCP设置，所有网络计算机都能自动获得TCP/IP设置，所以最好不要手动设置IP地址等，以免发生冲突。

FTTB局域网接入

FTTB+LAN是一种利用光纤加网线方式实现的宽带接入方案，它以千兆光纤连接到小区中心交换机，中心交换机和楼道交换机以百兆光纤或五类网络线相连，然后再用网线连接到各用户的计算机网卡上。

ADSL局域网接入

将ADSL路由器安装到小区或居民楼，然后再通过HUB或交换机及双绞线连接到各用户的电脑网卡上，它不再需要为用户配备ADSL Modem，用户只要电脑上有网卡就可随时上网。具有安装维护容易、用户费用较低的特点。

直通线和交叉线

双绞线做法有两种国际标准：EIA/TIA568A和EIA/TIA568B（图2），而双绞线的连接方法也主要有两种：直通线缆和交叉线缆。直通线缆的水晶头两端都遵循568A或568B标准，双绞线的每组线在两端是一一对应的，颜色相同的在两端水晶头的相应槽中保持一致。它主要用在交换机（或集线器）Uplink口连接交换机（或集线器）普通端口或交换机普通端口连接计算机网卡上。而交叉线缆的水晶头一端遵循568A，而另一端则采用568B标准，即A水晶头的1、2对应B水晶头的3、6，而A水晶头的3、6对应B水晶头的1、2，它主要用在交换机（或集线器）普通端口连接到交换机（或集线器）普通端口或网卡连网卡上。

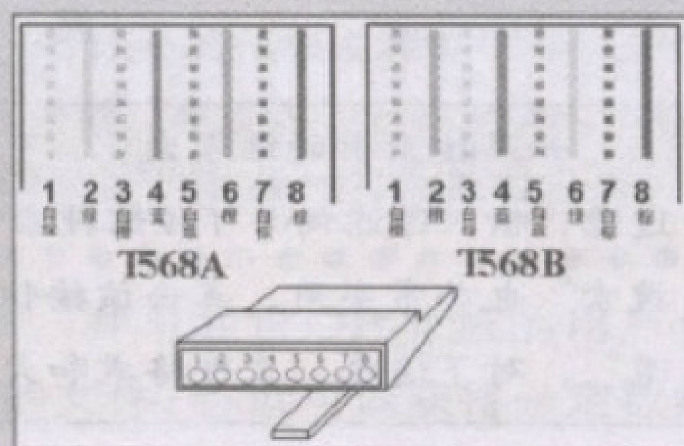
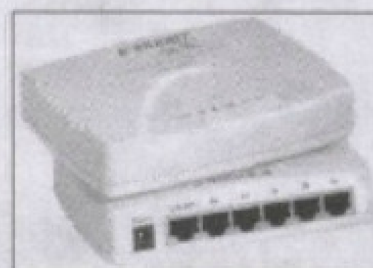


图2

如果要实现多机共享上网，可以购买一分四RJ45转接头或多个一分二RJ45转接头。经笔者实验，4台电脑同时上网并下载，其速度和单机上网或下载的速度差不多，并没有明显的迟滞现象。如果采用集线器则将ISP的接入网线插入Uplink口，然后用直通双绞线连接网卡即可。

¥成本分析

一个一分二RJ45转接头单价在4～5元左右，而目前家用10/100Mbps的5口集线器其价格在60元左右（图3：家用5口集线器）。


图3

★点评

采用RJ45转接头共享上网虽然经济，但其众多的线缆以及不稳定的传输效率和集线器相比还是有差距的。集线器这种办法广泛适用于采用宽带局域网接入共享上网的大部分人。

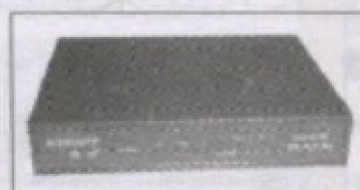
最常用的方式

小明家里一直是用ADSL上网，但自从有了3台电脑后，共享上网的问题就凸现出来了。为了节省成本，他原本打算开启ADSL Modem的路由功能，结果发现Modem本身并不支持路由，只好作罢。

ADSL Modem主要有内置PCI、外置以太网接口及外置USB接口3种类型。其中外置型以太网接口的ADSL Modem一般具有桥接、路由以及防火墙的功能（其又被称为ADSL Router），不过很多时候厂家在出厂时将路由功能屏蔽了。

不久，他又对近两年来涌现的集简单路由功能和交换机功能于一身的低价宽带路由器产品产生了兴趣。它通过内置的硬件芯片来完成互联网和局域网之间数据包的交换管理，其稳定性要比通过代理服务器软件共享上网好很多，不仅解决了代理服务器需要经常开机的烦忧，而且在网络安全性（如防火墙、非军事区管理等）上也十分强大。

正因为如此，小明专门买回一个4口宽带路由器，在经过简单的设置后3台电脑已经能随时共享上网了（图4：宽带路由器）。


图4

实战

首先将以太网接口的Cable/ADSL Modem与宽带路由器的WAN端口正常连接，连接后，你可以看到宽带路由器的WAN口状态指示灯及接入设备的连接指示灯闪烁。如果不亮，请检查网线。接着请确认你的电脑与路由器正常连接，即用标准直通线从网卡连接到宽带路由器的LAN端口，连接好后宽带路由器对应LAN口指示灯及网卡连接指示灯会正常闪亮。

接下来，任选一台连接好的电脑，取得新的IP地址（必需）：

如果你的电脑操作系统是Win98，你可打开"开始"→"运行"，输入"winipcfg"，然后"确定"。在打开的"IP配置"单中选中本机的网卡，然后选择"释放"，将原有的IP地址释放，然后选择"更新"按钮将本机的IP更新为本宽带路由器所默认的IP地址和子网掩码和网关192.168.123.254（图8A：释放，图8B：更新）。

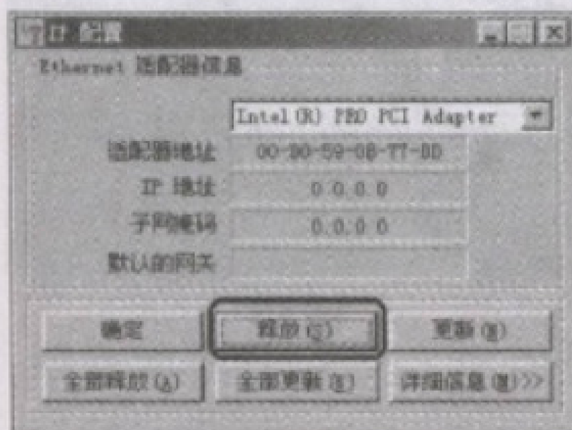


图8A

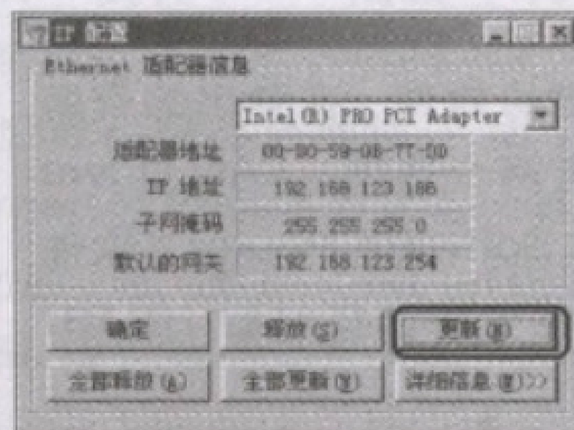


图8B

如果你的电脑操作系统是Win2000或XP，那么

打开ADSL Modem的路由功能

这里我们以阿尔卡特511为例。首先运行阿尔卡特511的配置程序，一路"Next"之后，在出现的选择界面中选择"Reconfigure the Speedtohch"（重新配置工作模式，图5），再"Next"，选择"China Expert"→"Routed PPPoE"（国内PPPoE路由，图6），两次"Next"后，阿尔卡特511会向其Firmware更新数据（这时一定不要关机或关闭该程序）。等待数分钟后在出现"Finish"按钮时就大功告成了。重新启动电脑和阿尔卡特511，你就可接上集线器无需拨号多机上网了（集线器的Uplink口接入阿尔卡特511，用网线将电脑和集线器其它端口连接起来）。

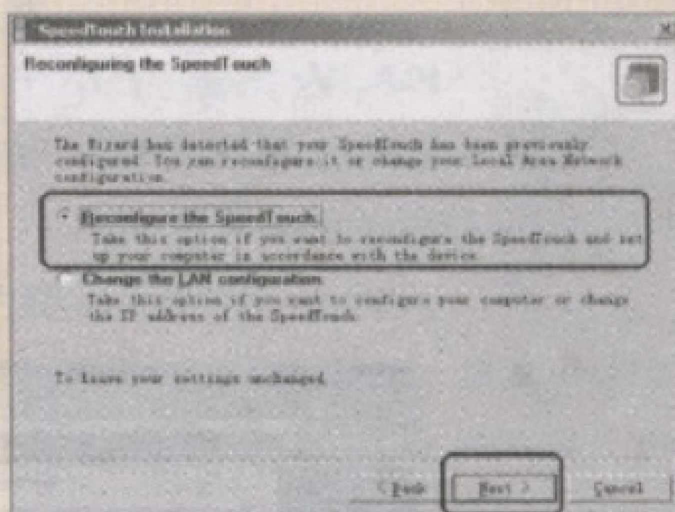


图5

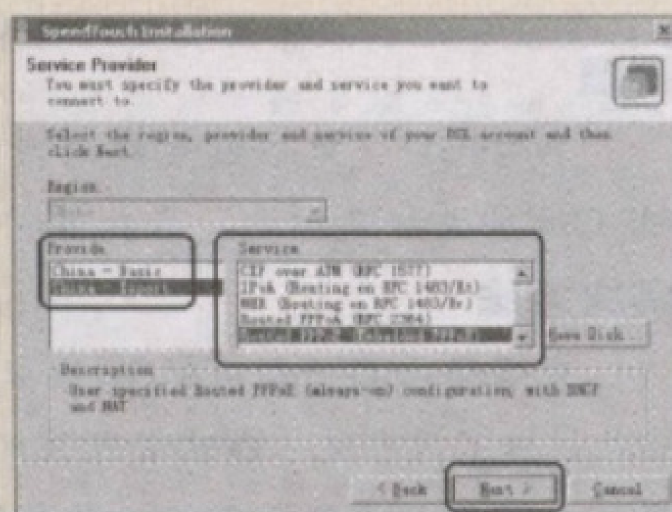


图6

需要注意的是，很多ADSL Router都采用Web网页设置，进入Web配置界面后，打开Basic Config（基本设置菜单），填入当地的VPI/VCI的值（国内各地VPI/VCI值一般为0/35，8/35，8/36等），点"OK"完成。在协议选择中选择PPPoE，再填入用户名和密码等参数，完成以上设置后保存，重启即可（图7）。

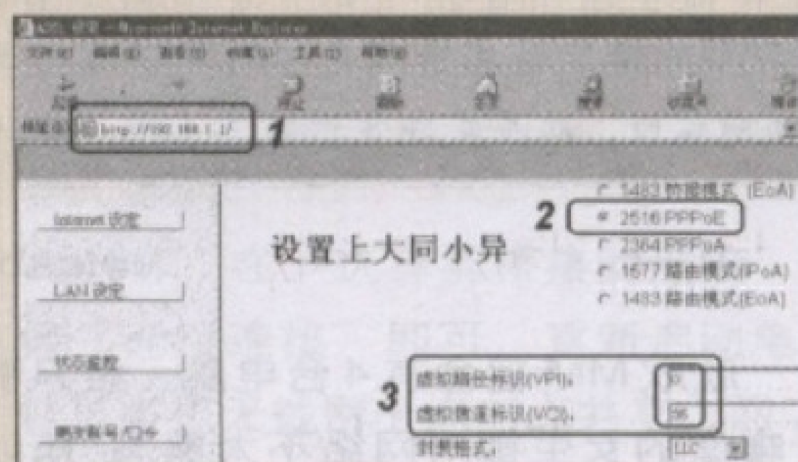


图7

对于客户机而言，你可选择：

1.自动分配IP：因ADSL Router一般集成DHCP服务器，支持自动分配IP，所以你只需将客户机网卡设置为自动分配IP即可。

2.固定IP方式：将网卡IP更改为192.168.1.X（2～254之间，不能用ADSL Router的默认IP如192.168.1.1等），子网掩码为255.255.255.0，网关为192.168.1.1（即ADSL Router的默认IP），DNS的值填当地ISP服务器地址。

提示：不同型号的ADSL Router打开路由的方法可参看其说明书。此外，某些型号的ADSL可通过升级Firmware达到升级功能获得路由支持的能力，如果你使用的是以太网接口的ADSL Modem，你可到该Modem的厂家网站看看有没有更新的Firmware提供下载。其刷新方法很简单，一般只需在Web中按其说明书或网站介绍的方法点一下"刷新"按钮升级即可。

你可打开“开始”→“所有程序”→“附件”→“命令提示符”，在命令提示符里输入“ipconfig /release”，回车后，该命令就会将本机原有的IP地址释放，然后再输入“ipconfig /renew”命令，回车后便可以获得新的IP地址了。

宽带路由器一般都集成了DHCP服务器，它可以自动分配IP地址给你的局域网中的机器（图9）。经过以上的步骤，默认状况下该机就能共享上网了。

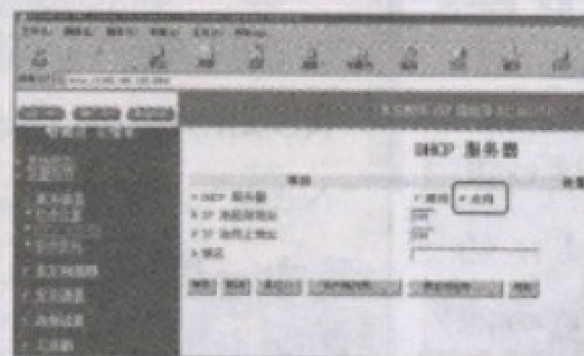


图9

而如果你所要连接的电脑不止4台，那么你还可购买多口集线器对网络进行扩充，宽带路由器一般都能支持20台以上的电脑共享上网。通过交换机或集线器转接，请确认连接方式是用标准直通线从路由器的LAN口连接到集线器（交换机）的Uplink口，再从集线器（交换机）的普通端口连接到网卡。

问题

一些ISP（宽带服务提供商）将局域网接入的上网计算机网卡的MAC地址进行了绑定，导致其它电脑不能通过该方法共享上网。

解决方法

宽带路由器一般有MAC地址修改和克隆功能，设置时可进入Web管理页面的“基本设置”→“初步设置”界面，选择Clone MAC（MAC地址克隆）按钮将当前机器的网卡MAC地址直接克隆到多功能宽带路由器的广域网端口，从而实现多机共享上网（图10）。

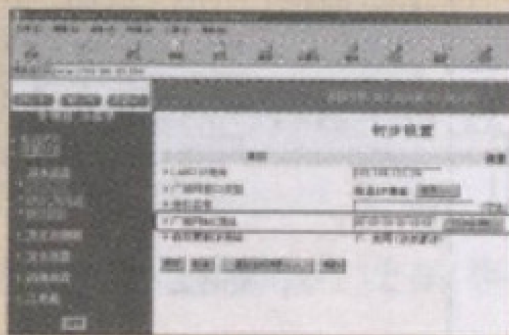


图10

问题

采用以太网接口的Cable/ADSL Modem接入，但还不能正常上网。

解决办法

在IE地址栏中键入该宽带路由器的IP“192.168.123.254”（其它宽带路由器可能是192.168.1.1之类）进入Web管理页面，然后在“系统密码”一栏中输入“admin”，回车后可进入设置界面。然后选择“基本设置”→“初步设置”，选择“修改”，在选择WAN类型中根据你ISP提供的服务进行选择，如一般选择“动态IP”，“保存”后“重启”该界面即可共享上网了。

¥成本分析

一款200元左右的宽带路由器产品足以能满足你的需求。

✓适用群体

采用以太网接口的Cable Modem或ADSL Modem、“电力猫”等宽带接入设备，而该Modem又不具备路由或不具备PPPoE路由功能（或当地ISP不支持PPPoE路由）的读者。

对于被绑定了网卡MAC地址的FTTB局域网接入和ADSL局域网接入的读者同样适用。

最简单的方式

欣欣MM宿舍有4台电脑，但只能有一台用56k猫拨号上网，其它电脑想上网还得非常麻烦地拔插网线。但由于全寝室的女生都对网络不太熟悉，所以直到一种名叫“USB虚拟网卡联机线”的线缆出现前她们还没有实现共享上网。

USB虚拟网卡联机线

一条两头是标准USB接口的设备，中间带有附加电路，其可通过附加电路和驱动程序的配合在系统中虚拟出一块网卡（图11）。在购买时注意不要买到了“USB对拷线（USB to USB file transfer cable）”，这种线缆外观和USB虚拟网卡相似，但却不具备虚拟网卡功能。

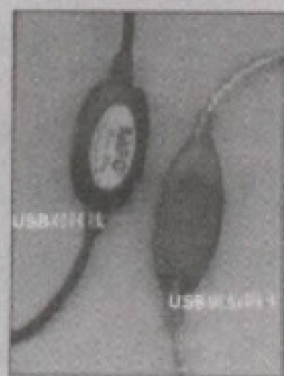


图11

在得知有这种设备后，欣欣MM赶紧买来了一个4口USB HUB、4根USB连接线和一条USB虚拟网卡联机线。她先将USB虚拟网卡联机线的一端连上了上网的那台电脑，另一端连接到USB HUB（图12），接着再用USB连接线将其它3台电脑的USB接口和USB HUB的3个端口分别连上后，需要为每台电脑安装驱动了。



图12

安装过程

Windows会提示找到一个“USB Host To Host Bridge”的设备，点击“下一步”，选择“搜索设备的最新驱动”，插入驱动光盘后在“指定位置”“浏览”光盘目录中的“USB1.1 NetworkCable”→“PC Driver”（如果操作系统是Win2000或XP，请选择WinXP）。选择“下一步”，Windows会找到“Genelink USB Adapter”设备，“下一步”后Windows将开始安装驱动，这时可能需要放入Windows安装盘。

“完成”后继续安装USB虚拟网卡的虚拟软件，在弹出的安装界面中选择“Next”，在出现选择界面时有两个选项：LAN Driver（局域网驱动，每台联网电脑都需安装）和Software Router（软件路由器，必须在主机上安装）。根据你的网络安排选择好后（图13）点击“Next”，系统会为你自动安装该驱动。

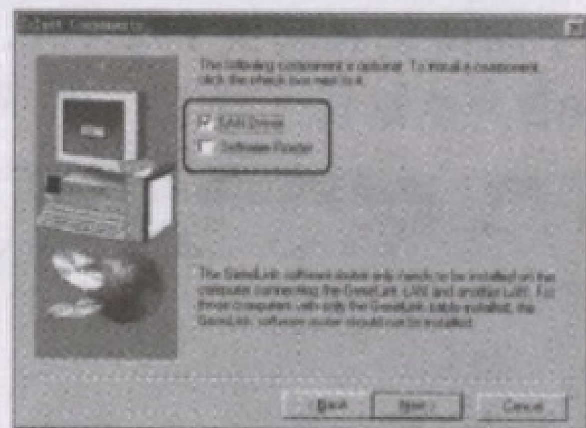


图13

安装好后，只要主机能上网，其它电脑也能轻松实现共享上网了（注：如果是双机共享上网则只需一条USB虚拟网卡联机线，具体安装过程同上）。使用后，欣欣MM全寝室的女生发现这种共享上网方式的效果很不错，完全能满足目前宽带网络的需求。

¥成本分析

一根USB虚拟网卡线缆的价格在60～90元左右，一个4口USB HUB（无电源）的价格在30元左右。

✓适用群体

如果你对网络知识不太熟悉，一个房间内连接的电脑没超过5台且单机能正常上网，建议你试试这种新新的另类选择。

★点评

USB接口是目前电脑的主流接口，其支持热插拔的特性使得联机非常方便，最重要的是其安装和设置都很简单，不需要太专业的网络知识。缺点就是其连接距离较短（一般不超过10米），所以较适合于家庭组网或学生宿舍组网使用。

最新潮的方式

这段时间阿明比较郁闷，前两天和楼下阿毛好不容易搭建起来的有线局域网被主管部门发现后就拆掉了，最近他老爸还买了一台笔记本，如何能够楼上楼下全部连起来并能共享上网成了他最头疼的事。当他听到可通过无线网卡来组成无中心点对点局域网时高兴地亲自动起手来。

他特意到电脑城去逛了一圈，发现目前USB（适合台式机）或PCMCIA接口（适合笔记本）的无线网卡只需200元左右就能买到，且采用无线网卡+无线网卡这种方式理论上支持最多15台电脑的连接。

阿明用的台式电脑能上网，装的是WinXP系统，由于XP内建对WLAN的支持，使用和设置非常方便，所以他打算以此为主机，实现共享上网。

实战

首先把无线网卡插入相应的插槽，并将无线网卡的驱动程序光盘放入光驱中，按照提示进行操作，系统会自动寻找并安装无线网卡的驱动程序。

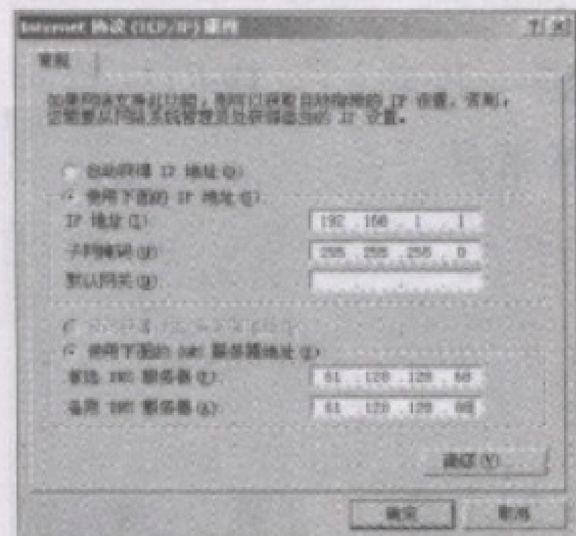


图14A

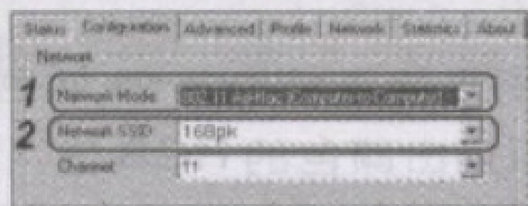


图14B

在安装驱动的过程中会出现一个设置窗口，你会看到无线网卡的网络连接方式，默认为"Access Point或任何可用的网络（首选访问点）等"，将每个网卡的设置改为"Peer-to-Peer Group（对等组网）"或"Computer to Computer Net（计算机到计算机）"方式（图14A-一块网卡的设置，图14B-另一款不同型号的网卡设置）。

接下来，还需要给主机的这块无线网卡指定一个SSID（或称为ESSID），以便另一台电脑的无线网卡在无线网络搜索时可进行识别，名字任定，如"168PK"，接下来再依法设置各客户机即可，当然阿毛的也要有相同设定。

客户机按上面的方法设置后即可正常使用了，而主机还需做一些设置：可打开主机已安装好的该网卡的属性，在"Internet协议（TCP/IP）"中填"使用下面的IP地址"为192.168.1.1或192.168.0.1等，子网掩码为255.255.255.0，网关不填，DNS可填可不填（图15）。因为一般无线网络都使用DHCP自动获得IP地址的方式设置，多数情况下无需更改TCP/IP设置。

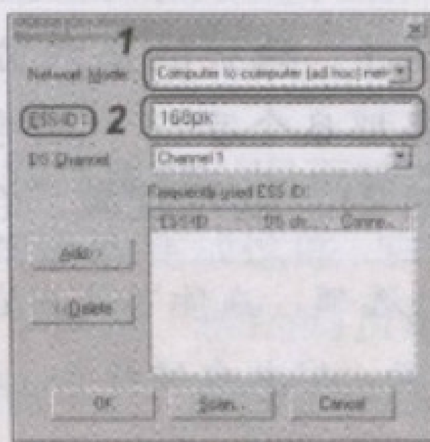


图15

接下来还要在"网络和拨号连接"中用右键单击已建立的Internet连接，选择"属性"→"高级"，打勾选中"启用此连接的Internet连接共享"（如果操作系统是Win98 SE，还需安装ICS）。在"网络连接"中选择"设置家庭或小型办公网络"，由于是主机，所以选择"这台计算机直接连接到Internet，我的网络上其它计算机通过这台计算机连接到Internet"，"下一步"之后，在"选择Internet连接"时选择接入Internet的设备连接名称（如ADSL虚拟拨号适配器Efficient Networks p.p.p.o.e. Adapter），在"选择要桥接的连接"时选择"无线连接"即可。重新启动电脑后就可多机无线网卡点对点共享上网了。

SSID

也被称为Network Name，它是无线网络的标识，主要用于区分不同无线网络的信号，以保证用户能正确连接到正确的无线网络。SSID由网络建立者（管理员）指定，如果你知道所使用无线网络的正确Network Name，直接填写即可，如果不清楚可以在"无线网络配置"中点击"SCAN"搜索所在无线网络的Network Name，然后在"无线网络配置"中选定要修改的网卡，进入该无线网卡的"属性"的"高级"选项，在"高级"选项中的SSID/ESSID选项中填入即可。

✓适用群体

想省去在房间打孔布线的麻烦，或想楼上楼下无线连接，尤其对使用笔记本、掌上电脑上网的读者来说无线网卡组网是个不错的选择。

★点评

无线局域网具有安装便捷、使用灵活、易于扩展的特点。单就无线网卡组网来说，其最佳连接距离在20～50米左右，如果距离比较远，一般只要安装一个或多个AP设备。经笔者测试，在一间屋内其效果非常好，在穿透两堵间隔10米的墙后，其信号强度虽有衰减但还不错，就是下载传输速度减少了一半，在宽带情况下还是能满足上网需求的，如果用小猫就有些惨了（解决办法是加大投资购AP）。

后记

相信看完上文之后你能找到适合于自己的方法。总之，对于家（或邻里或学校宿舍等）有多机的读者，具体采用哪种方式共享上网，还是要看你具体的网络环境而定，但最终的目的都是——开开心心上网去，快快乐乐省钱来！

编者按： 本刊在2003年连载了打造个人网站系列，但在具体使用中我们往往有很多自己的独门秘技，面对浩如烟海的网络资源，怎样才能找到适合自己的“葵花宝典”呢？本文将在网页动画制作和色彩优化方面为你抛砖引玉！

网页优化之独门秘技

■陕西 田天

面对色彩丰富、特效炫酷的个人网站，你是不是已经垂涎三尺了？对比自己的个人网站是不是有种相形见拙的感觉？没关系，就算你不精通HTML语言，不了解Flash，不懂JavaScript，你一样能打造出光彩夺目的个人网站。不信？请随我来吧！

一、网页色彩

各大门户网站的色彩都十分丰富绚丽，但那么绚丽的色彩是我们无法在Windows调色板中找到的，我们只好一点一点去摸索它们的RGB值，不过有一个软件可以帮助我们直接识别出颜色的RGB值，这就是

> **好色鬼**
> 下载地址：http://download.enet.com.cn/file/utility/otheru/2001042002.shtml
> 文件大小：602kB

它能在屏幕上选取任意颜色并取得其代码，用起来十分方便，下面我就来给大家具体介绍它的用法。

采集颜色时，只需移动鼠标到《好色鬼》中间4个小框中的一个，并按住鼠标左键，这时光标变成十字形（图1），按住左键移动鼠标到你喜欢的颜色，注意小窗口的颜色变化，如果选择好了就松开左键，于是该颜色的代码就出现在4个小框的下面，要是你觉得刚才得到的颜色和你设想的颜色还有点差异，还可以点击红、绿、蓝3种颜色左右两边的三角形符号进行调整（每种的数值从000到255），当然也可以对其下的六位数代码进行调整。当调配好所需要的颜色后，打开“菜单”选择“拷贝”，然后再在你所需要粘贴的地方粘贴上就是了（注：拷贝的是六位数代码）。如果你在某处获得了一个颜色代码，又想看看到底是什么颜色，只需将那6个字符（不包括#号）的颜色代码Copy（或剪切）下来，再在此工具中的菜单中点击粘贴（图2），就可观其“色”了。

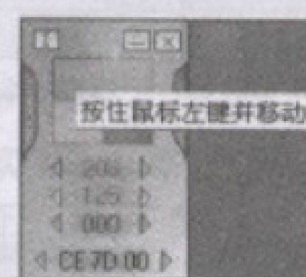


图1

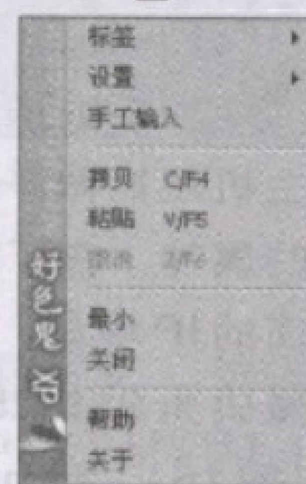


图2

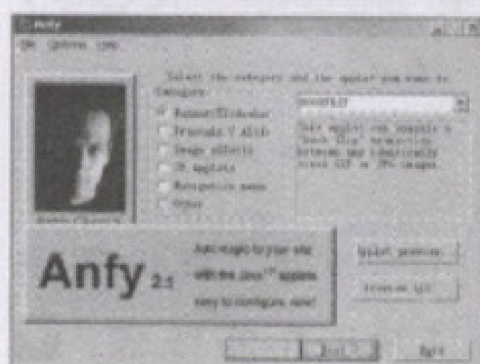
> **小技巧：** 《好色鬼》中有一个十分贴心的选项，在你不使用它时，把它停到一个不起眼的地方，它会自动缩小，等到用的时候只要把光标移到它上面，它就自动拉长，这样既不影响你的其它工作也不影响《好色鬼》取色。

二、网页动画

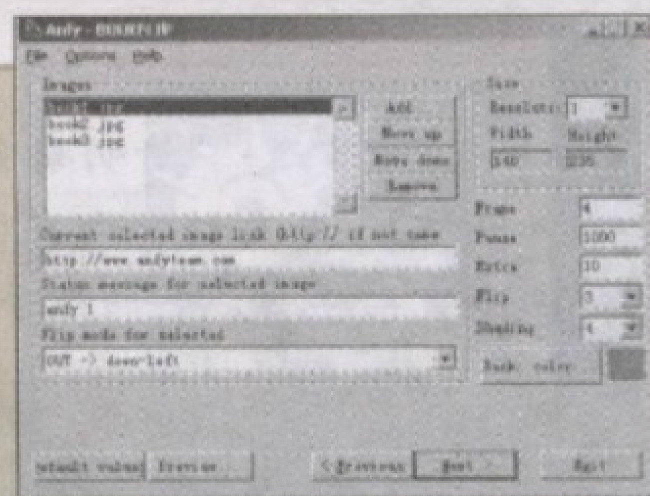
为了让个人网站更漂亮，动画是一定要有的，可想要用Flash做出优秀的网页动画可不容易，那些对Flash不是很熟悉的朋友更是困难。不过没关系，今天笔者向大家介绍的这款软件做起GIF十分方便，动画也十分精美，正好适合有这样需要的朋友。

> **Anfy**
> 下载地址：http://www.fannt.com/anfy.asp
> 软件大小：4.78MB

下面我们以“书本翻页”的Applet动画为例。


图3

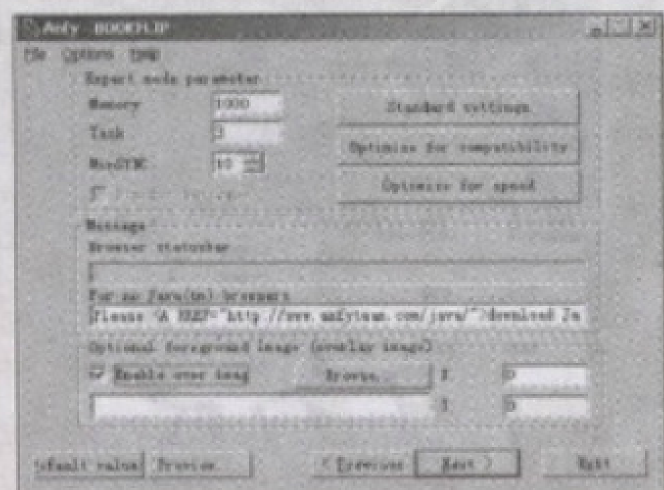
启动Anfy，选项框中的“Banner/Slideshow（标题/平滑显示）”，在右边的下拉列表中选择“BookFlip（书本翻页）”效果，此时你也可点击“应用预览”在浏览器中先预览一下默认的书本翻页效果，然后点击“下一步”开始设置。


图4

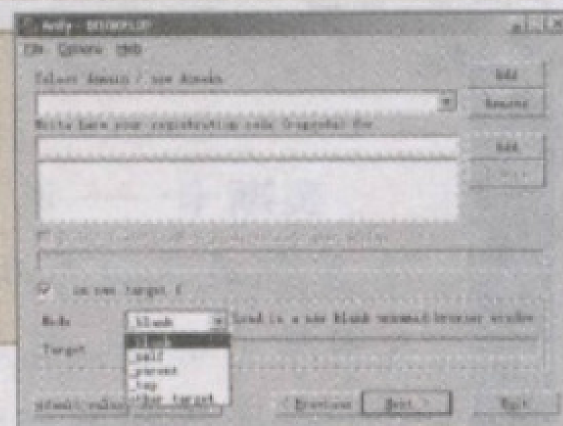
在第一个设置窗口中删除Anfy提供的缺省图片，加入用户自己的图片（为了得到较好效果，图片尺寸大小应一致），用户可用“上移”、“下移”按钮调整图片的显示顺序。

每张图片有3个属性：最上面一个可以指定图片指向的Web页地址；中间文本框中输入的文本信息将在浏览器的状态栏中显示；最下面的下拉框可选择图片右下进、左下出等8种翻页模式。

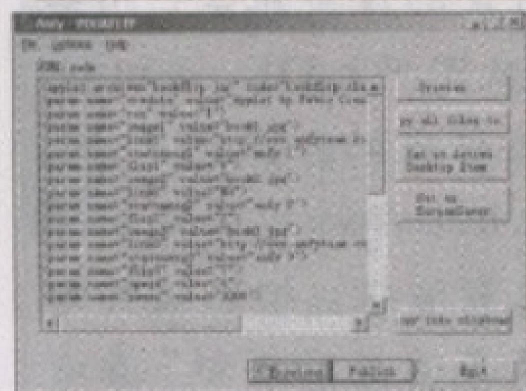
“Size”框中的“Resolution”参数用于确定实际显示图像的大小，设置完成后点击“下一步”按钮继续。


图5

在第二个设置窗口的“Expert mode parameter（专家模式参数）”选项框，用户可设置“Memory（内存延迟）”、“Task（任务优先）”、“MinSYNC（最小同步）”3个参数，“内存延迟”和“任务优先”值越大，Applet执行速度越快，CPU占用越大，“最小同步”则正好相反。用户也可通过右边的3个按钮直接选择，除了Standard setting外，还有Optimize for compatibility（最优化为了兼容性，确保生成的Applet动画在Netscape 3.X浏览器中正确执行）和Optimize for speed（速度最优化，将Applet速度提升到最快，但会明显占用CPU资源）。设置完成后，点击“下一步”按钮继续。


图6

在第3个设置窗口对已经取得Anfy注册码的用户可选择一个新的域，并给选定的域写入注册码，未取得注册码的用户可跳过此设置。“在一新的目标帧中”参数里可选Applet动画中超链接页面的打开方式，有在新窗口中打开、在本窗口打开等5种模式。本窗口设置完成后，点击“下一步”按钮继续。


图7

“HTML编码”窗口显示了用户Applet动画的HTML代码。至此，Anfy动画过程创作就大功告成，点击“发布”按钮，Anfy将出现一个提示，根据此提示，结合网页编辑软件FrontPage，我们可以通过下面的步骤将此Applet动画插入到用户网页中：在Anfy中选择“复制全部文件到”按钮输出一个HTML文件，文件夹应设为要插入动画的网页所在的文件夹，文件名切勿与已有HTML文件同名，然后点击“复制进剪贴板”按钮，复制生成的HTML代码。启动FrontPage，打开要插入动画的文件，定位光标于需要插入动画的位置，用插入选单下的“高级→HTML”命令将HTML代码进行粘贴，保存后你的网页就成功加入了这个Applet动画。如果用户在别的文件夹输出了全部文件，在插入代码后，还必须把共同生成的.class文件和.jar文件及全部图像文件拷贝到需要插入动画的HTML页所在文件夹中，否则Applet将无法执行。

三、网页特效

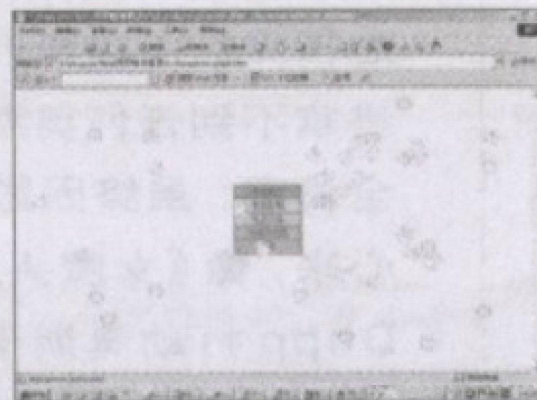
网页特效精灵

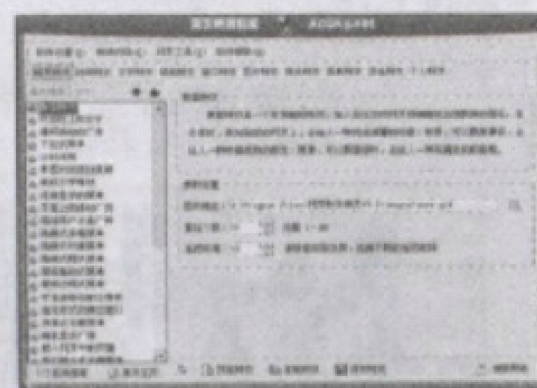
下载地址：http://www.91now.com/downsky/down.asp?id=1191&no=1

软件大小：3.2MB

为了使你的网页更酷，网页特效是少不了的。《网页特效精灵》可帮助你完成这些，它收录了几万条网页特效，只要点几下鼠标，你的网页就会变得与众不同。

现在我们要做一个“飘雪特效+彩色右键菜单”的特效（图8）：首先运行《网页特效精灵》，在上面的导航菜单中选择“精灵特效”→“飘雪特效”，这时你会看到右面窗口出现图示的界面（图9），窗口分成2个部分：上面是对这个特效的介绍，下面是参数设置。这里的参数设置中有“图片地址”、“雪花个数”（任一时刻整个页面上的雪花数）和“延迟时间”（雪花移到下一位置的间隔时间，以毫秒为单位）。因为我们要做成图8的效果，所以需要“复制特效”（在文本文档中粘贴后可以看到我们复制的是JavaScript代码）。同理，点击“精灵特效”中的“彩色右键菜单”，在右边的“菜单设置”中可以设置右键菜单的名称、链接、激活颜色等参数。点击“预览特效”，在IE中点击“查看”→“源代码”，在</body>后粘贴刚才复制的特效代码，保存后刷新就可以看到效果了。


图8


图9

小技巧：你也可以把自己喜欢的特效添加到《网页特效精灵》中，点击菜单的“网页工具”→“个人特效箱”，输入特效名称，并选择它的地址文件（使用那个放大镜样式的按钮选定文件），点击“添加”按钮即可，通过“删除”按钮来删除你不想要的个人特效。

引语

常言道："清明断雪，谷雨断霜"，如今已是万物归春之际，但有诗云："清明时节雨纷纷，路上行人欲断魂。"早春的细雨实已打断人出行的念头。蜗居家中不免聊赖，跳动的灯影婉如心情。春天，总是让人有难言的感触，不妨携手心爱之人，去看一场久违的电影！

网罗天下之电影

■广东 GZ

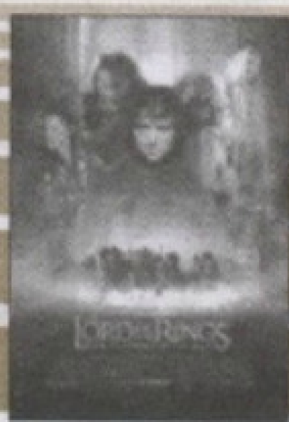
热点

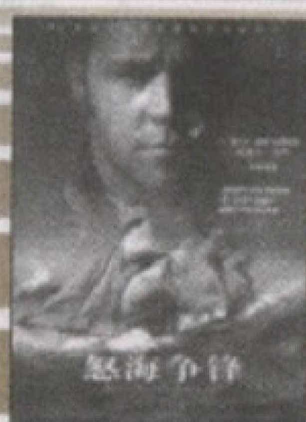
奥斯卡——说到电影，怎能不提奥斯卡，一年一度的评奖是影迷翘首期盼的日子。这届奥斯卡上《指环王3》果然是王者无敌，横扫11项提名奖项，令同获提名奖项的其它影片不免有生不逢时之感。勇夺11座小金人固然了不起，但是《指环王3》也只是达成伟业的第三人。事实上它只是追平了两位前辈的获奖纪录，而其中一位还保持着独一无二的提名纪录。获奖纪录创造者是谁呢？想知道保持提名纪录的数字吗？OK，去http://www.oscars.org/76academyawards/index.html，奥斯卡的官方网站拥有最准确、最完善、最权威的数据记录，在这里绝对可以找到有关奥斯卡的一切，需要的只是一点耐心。英文不够好？没关系，来http://www.csie.nctu.edu.tw/~movies/new/oscar_main.html，网站特色在于一流资料的整理，介绍影片均配以电影海报，相关获奖配乐还可下载欣赏。尤其值得赞赏的是其相关的数据统计，想知道上面的答案就去"入围最多项目的电影"看看吧。另外，不太了解奥斯卡历史的朋友不妨去http://www.sfs-cn.com/oscar/index-1.htm，这里能让你快速了解奥斯卡的由来以及发展历程，另外其整理的获奖影片海报也是一个亮点。眼睛累了吗？那么闭上让耳朵享受吧，http://pengwdcn.51.net/pengshi/osk.htm拥有74首高质量MP3奥斯卡金曲，轻轻一点即可获得，在免费资源越来越少的今天，如此齐全的音乐集已不多见。

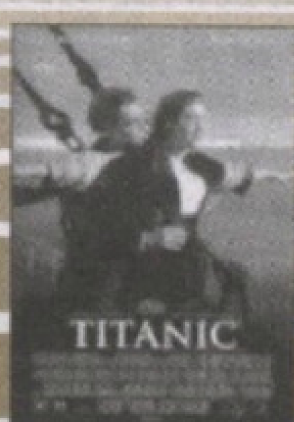




奥斯卡也是名利场，有志得意满者，也有失意之人，而Johnny Depp（约翰尼德普）正是其一。电影史上从不缺乏偶像帅哥，但是像Johnny Depp这样从80年代以来长得帅而又实力非凡、内秀于外的并不多，其参演的《剪刀手爱德华》、《恋恋情深》、《唐璜》、《忠奸人》、《断头谷》、《浓情巧克力》等均为好片，然而他却始终拿不到任何奥斯卡奖项，此次以《加勒比海盗》入围影帝之争，是对其演技的完全肯定。虽终因影片本身格调不高败北，但说到底还是那张帅脸害了他。如果横下心来，像《女魔头》中的本届影后毁个容，或照《雨人》演个智障之类，估计Johnny Depp打动奥斯卡评委的机会将大得多，否则太漂亮的演员始终会被另眼相看。Johnny Depp欠缺的只是一部合适的影片，如果能拒绝那些络绎不绝找他担纲的商业大片，影帝离他不会太远。看看http://www.johnnydeppfan.com/吧，Johnny Depp的影迷网站，风格优雅、资料齐全，绝对是近年值得关注的奥斯卡人物。



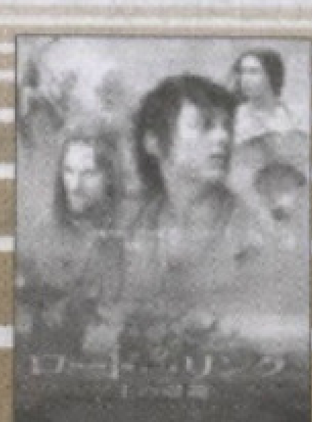












·收藏·



海 报——最有意义的电影收藏品莫过于原厂原版的电影海报，一张绝妙的海报是整个电影的浓缩，在艺术表达性上甚至要超越影片本身。不过可惜的是，在路边墙上小心摘下原版原厂电影海报的日子已经一去不复返了，连在网络上获取免费的海报也越来越难。

哲生原力： http://www.jasonforce.com/jfoverview.html 的站长在中国台湾省小有名气，其美术功底也是一流，站点的许多电影海报都经过其再创作，是我见过最好的个人原创海报站点，是电影海报爱好者必去之地。

互联网电影海报资料库： http://www.impdb.com/是个立志成为最大互联网海报收藏的同人站点，已收藏有5388部电影的海报共23 916幅，而且在爱好者的努力下这个数字仍在不断增加。一般人都可下载其普通海报，但质量较高的只有会员才能下载，获得其资源的唯一要求就是积极参与。

浙江广电网： http://www.zjgl.net.cn/movie.html 的海报分区相当不错，相对于网上绝大多数网站都是一小块豆腐干的图片来说，这里的海报虽然数量不多，可是格式质量都整齐划一，又是免费下载，确实不可多得。

达达海报行： http://www.dadaposter.com/index-sy.htm，如果实在不能摆脱平面印刷的诱惑，可以考虑在达达选购或定制一幅心爱的海报，虽然不是原版原厂，收藏价值不大，但那种将爱物悬挂床头的喜悦是无可替代的。

·心情·

电 影——既然是4月，推荐看看《四月物语》吧。这是一段关于春和青春的记忆，也是一篇用镜头书写的抒情散文小品。每年樱花飘飞的4月，是日本大学开学的日子，告别父母，北海道少女榆野卯月只身来到东京武藏野大学。女孩简单的生活片断就是全部，只有每个周末必然要去一家武藏野书店是她唯一的坚持，生活仿佛就这么一直持续下去，直到一场突然的春雨……只有67分钟的影片一直平铺直叙地讲述着简单不过的情节，而在唯一的高潮时戛然而止，恰如其分又韵味无穷，是所有正在青春的人、所有曾经青春的人、所有想抓住青春的人不能放弃的电影。

如果想在家中网上收看，去 http://www.168101.com/movie2/movie_2680.html 看看吧。关于导演：还不属于大师的岩井俊二也许并不为人熟悉，不过说起《情书》、《燕尾蝶》、《关于莉莉周的一切》恐怕就无人不晓了。如果还没看过，那么从现在补课也不迟。相对于《四月物语》来说，《情书》和《燕尾蝶》更有情感洗礼的力量，是了解岩井俊二风格的最佳影片。

岩井俊二的官方网站，http://www.swallowtail-web.com/jp/index.html，分英语和日语两种版本，是最好的岩井俊二工作进度写照。

松隆子是少数让人感到清新脱俗的日剧天后，完全免费出演女主角的她几乎是整个影片的支撑，完全诠释了岩井俊二想要表达的心情，其《恋爱世代》、《悠长假期》均是不可错过的日剧精品，喜欢她的朋友不可放过她的银幕初影。欢迎来到 http://www.universal-music.co.jp/matsu/profile.html，松隆子的官方网站。

·数字·

IMDB——这是一个数字的时代，作为影迷的你如果不知道基耶斯罗夫斯基和昆廷.塔伦蒂诺没人笑话，但如果不知道Internet Movie Database（IMDB）就难以原谅。

著名的IMDB（www.imdb.com）网站是目前互联网上最权威、系统、全面的数字电影资料网站，它所特有的电影评分系统深受影迷欢迎，注册用户可给任何一部影片打分并加以评述，而网站又会根据影片所得平均分、选票的数目等数据，使用特殊算法计算得出影片的加权平均分，并以此进行TOP250（最佳250部影片）和Bottom100（最差100部影片）的排行。由于影片资料的更新和所得评分在不断变化，TOP250和Bottom100必定也是份动态名单。但大部分出色影片的位置会相对稳定，于是这份TOP榜单也就有了窥视大众电影口味的意义。笼统地说，IMDB的百佳影片应该是一个影迷的必修课，而在IMDB上得分超过7分正成为越来越多影迷的观片底线。当然你可以对此表示不屑，但结果却是你最喜欢的电影依然逃不过TOP250！

友情提示： 尽管是美国的英文网站，不过各国影片都会入选，中文影片也不例外。但查询时要先搞清楚英语译名，比如说《倩女幽魂》在网站上大标题用的音译为Sinnui Yauman，这个实际上是粤语发音的音译，而老美的意译是“Chinese Ghost Story”。呵呵，实在是不尽人意，评分倒有7.4，值得一看。

热卖经典机推荐

性格美人 NOKIA 3100



在中复销量版和各大手机论坛上，NOKIA 3100 都是现时的大众焦点，它从里到外都透着酷劲。101.8mm × 42.8mm × 15.2mm 的体积搭配 27.3mm × 27.3mm 的大屏，分量 85 克。外形是典型诺记直板机的大众化简洁设计，身具白色背景灯的光电特效，夜色下光效随铃声律动的效果相当之炫。磨砂塑料材质的可换型外壳手感尚可。128 × 128 像素 4096 色的 STN 屏指标不高，但在实际应用中，如阳光下的使用效果却不错，4 和弦的铃声就只能说普通了。待机时间将近 4 天，其中通话一个小时其它应用半个小时。功能方面支持彩信和 Java 游戏扩展，三频自动切换，能存储 150 条短信，上网模块则使用 GPRS 及内置的 XHTML 浏览器。当然诺基亚的招牌游戏是少不了的，另外，通过选配外接的 PT-3 趣味摄像头，用户就可以享受到照相手机的乐趣了。功能全面且酷劲十足，3100 可以说是 NOKIA 在低端彩屏这一块的主力机型，难怪会成为很多买家特别是学生朋友持币待购的对象，但愿目前在 15XX 上下徘徊的价位能再有些许调整，给大家带来惊喜。



美中不足：来电铃声小、换壳后盖不紧、换电池需要重新设置时间

简约淑女 MOTO V290

萝卜也好白菜也好只要有人买帐就行——从最有说服力的销量数据来看，很多人就爱 V290 的简单美。87mm × 22.4mm × 47mm 的身材、97 克分量，V290 定位是比较中性的。双屏设计，外屏是灰液晶屏可显示简单的时间和来电信息，内屏是 4096 色的 C-STN 彩屏。支持 EMS 5.0，内置 512kB 动态存储空间。其它功能一般，32 和弦铃声和 500 条大容量电话本可算是平淡中的亮点了。硬件上的不足自然就要靠外形和内容来充实啦，贝壳形的线条配合亮银轴饰，加上别致的键盘布局和 4 个导航键的运用，整个 V290 机身和谐一体而不失灵动，可设定的色彩方案都是很贴近年轻人的路线，预装桌布与动画方面 MOTO 也做得颇为讨喜。简单而不简陋，内秀而富于人性化，市场价 14XX 左右的 V290 拥有不错的性价比，对于中意此种风格特别是把购买目标锁定在彩屏 + 折叠的朋友是很好的选择。



美中不足：待机时间稍短，热门功能一应俱无：不支持彩信、不支持 Java、不支持外接相机。

日本娃娃 Panasonic G60

谁说可爱敌不过性感？那可不一定，看看大头娃娃在卖场的风光就知道啦。市场现价在 12XX 浮动的 G60 性价比相当高，这也是它得以从如 M330、OT535、M55 诸多同类机型中脱颖而出的关键。104mm × 47mm × 19mm，87 克，纤细的机身顶着俏丽的大屏，流畅明快的线条、金属面板，G60 通体闪烁着日式卡通风味。功能上也充溢着时尚的元素，同样的 4096 色 STN 彩屏色彩分外艳丽，16 和弦音效经过独立扬声器的释放亦有出彩的表现，其它小细节上的巧思还有自编和弦铃声、录音传送、背身像框等。不用说，G60 自然保持了短信编送方面最为拇指族称道的松下独门优势。

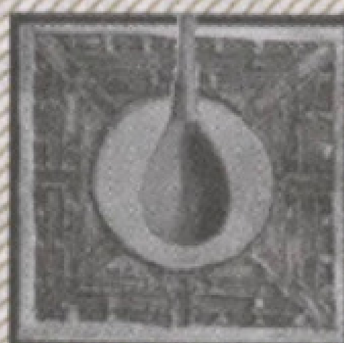


美中不足：烤漆机身及导航键有掉漆现象。

GAME 加油站

手机指南针

制作公司：数字鱼移动娱乐
资费说明：2 元
适用机型：NOKIA 6100/6610/7210/7250
应用类别：生活百宝箱 - 旅游出行
定制方式：发送 M 到 10200520059



游戏简介：手机屏幕上实现指南针功能，是假期到一个陌生地方旅游的好帮手。喜欢旅行的朋友，有没有遇到拿着当地的旅游地图可仍然不清楚东南西北的尴尬？有了这个小工具，所有的困难都将迎刃而解了。

彩屏小知识：

彩屏手机的显示屏普遍使用的 STN（双扫描无源阵列式，俗称伪彩）和 TFT（有源阵列式，俗称真彩）两种，后者在亮度、对比度及反应速度方面都要比前者好很多，现阶段手机的显示屏大多为 4096 色的 STN 屏，低端的 256 色屏较少见，一些高端的产品采用了 65 536 色的 STN、TFT 或 UFB 屏，其画面显示效果细腻逼真，层次感也更突出，彩屏、彩信手机一般支持的图片格式有 JPEG、BMP、TIFF、PNG 等，有些还支持 GIF 的动态图案。

最新趣味短信集锦

一天不见想看你，两眼发直没力气，三次拿起电话机，四肢冰凉汗直披，五脏六腑在叹气，七嘴八舌怪自己，久而久之有主意，十点之前我等你！

安徽 新田明男推荐

人生不过几十年，成败荣辱浮不烟；是非恩怨莫在意，健康快乐最值钱；自古人间苦无边，看得高远境如仙；愿你不为凡事恼，轻松快乐每一天！

北京 小cat推荐

早在一千多年前我们就结下了不解之缘，那是一个秋天，你在风里随我跑了好远，在我身上留下了难以磨灭的牙齿印，成为千古佳话。那时我叫……吕洞宾！

四川 麻芋天堂推荐

读这信息，你已欠我一个拥抱；删这信息，欠我一个吻；存这信息，欠我一个约会；要是回复，你欠我全部；要不回复，你就是我的！

山东 葫芦大师推荐

看见你的笑是世上最幸福的，看见你的泪是世上最回味的，看见你的怒是世上最难忘的，但看不到你的信息是世上最可怜的！

黑龙江 王者归来推荐

距离不代表分离，没联络不代表忘记，没通话不代表冷落，没见面更不是没关心。你在忙碌交织的岁月里，我会永远珍惜这份友情，祝你平安，你永远的幸福是我最大的心愿！

重庆 蒲公英推荐

这些短信皆是读者发来，如你是其中某一条的原创作者，请来信告知我们，我们会按照稿费标准付费给你，我的联系邮箱是：cjan@popsoft.com.cn



中复手机销售排行榜
(2004.2.1～2004.2.29)

排名	品牌型号	占销售比例	售价
1	诺基亚2100	4.89%	860元
2	摩托罗拉C359	4.69%	770元
3	诺基亚3100	3.87%	1530元
4	三菱M330	3.76%	1200元
5	诺基亚6108	3.08%	2190元
6	诺基亚3315	2.97%	790元
7	摩托罗拉E365	2.89%	2350元
8	摩托罗拉V290	2.59%	1498元
9	松下G60	2.46%	1140元
10	三星E708	2.40%	4990元

此排行榜由中复电讯提供

点评：从这10款手机的价位来看，热销机型再次回归到以中低端为主流的销售状况，人们在春节期间积累的消费热情和强大购买力已相继退去，以摩托罗拉C359、三菱M330、诺基亚3315为代表的经典廉价老机又再次抢回自己的阵地。上月排行第3的松下G60在三菱和三星的强力攻势下下滑到第9，而主力销售品种诺基亚和摩托罗拉之间的竞争也日趋白热化。相信激烈的市场竞争不仅加快了技术进步的速度，同时也带给消费者更多的实惠。

网上热门手机排行榜
(2004.2.16～2004.3.15)

排名	品牌型号	售价
1	索尼爱立信T628	2780元
2	诺基亚6820	3880元
3	松下X66	3000元
4	摩托罗拉V878	3580元
5	飞利浦535	2580元

此排行榜由太平洋电脑网提供

网上热门手机排行榜
(2004.2.16～2004.3.15)

排名	品牌型号	售价
1	索尼爱立信T628	2780元
2	飞利浦630	1820元
3	索尼爱立信Z208	1750元
4	索尼爱立信T238	1260元
5	诺基亚3100	1530元

此排行榜由太平洋电脑网提供

点评：此排行榜是根据网上手机点击率统计出来的，和实际销售排行榜相比，我们可以明显看出大众在消费过程中的"眼高手低"现象。但不可否认，人们关注的焦点必然是手机今后发展的方向。

GAME加油站

二战雄鹰

制作公司：数字鱼移动娱乐

资费说明：5元

适用机型：NOKIA S40：3100/3200/3300/6100/6108/6220/6610/7210/7250

应用类别：游戏百宝箱－动作游戏

定制方式：发送 M 到 10200520020

游戏简介：二战雄鹰是一款火爆、刺激的飞行动作游戏。二战的硝烟弥漫了整个人类世界，作为盟军的一个王牌飞行员，你将去世界各地完成一个又一个艰巨的飞行战斗任务。敌人的火力非常强大，能否顺利完成任务就看你的驾驶技术和战斗能力了。游戏一共有5个任务，分别为"沙漠之狐"、"决战太平洋"、"诺曼底反攻"、"攻占柏林"、"希魔坟墓"，每关都危险重重，要格外小心喔！P

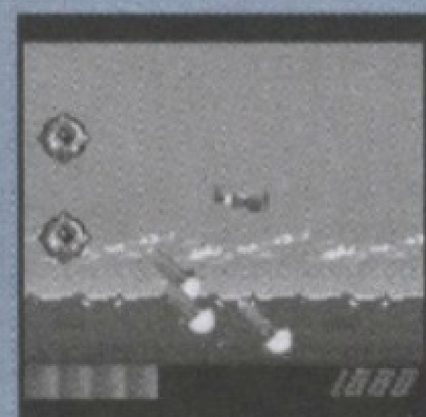




插图 宋洋

编者按： 本次讲的还是投稿规范的问题，为了能把稿费顺利的发放到作者手中，作者来稿时请一定详细地写清地址、邮政编码、真实姓名等信息，这在发放稿费过程中是必须的。很多投稿信件经过多次转发，可能造成作者地址信息的丢失，所以请作者尽量将自己的地址信息等写在一单独文本发送或附在稿件正文之后。还有些作者的免费电子邮箱容易出现“弹信”等故障，所以如条件允许，可提供多个邮箱地址以方便联系。

应用心得

本期推荐文章

■《金山词霸应用技巧三则》

常用的软件，仔细挖掘也会发现很多有用的东西。

Office 2003里的OCR利器

■山东 ZT

今年第5期大软有一篇文章介绍了Office 2003的虚拟打印机，其中提到的Microsoft Office Document Imaging组件，其实浏览MDI文档只是它的功能之一，它还是一款非常强大的OCR软件，可替代一些商业性的OCR工具，将纸文件识别为可编辑文本。

一、组件的安装

在执行OCR操作时，该工具需要和Office 2003的另一个新增组件——Microsoft Office Document Scanning搭配使用，这是一个文档扫描程序，可支持目前市场上的绝大多数扫描仪。不过在“典型安装”状态下，该组件并未被自动安装，我们必须手工安装。在光驱中放入Office 2003安装光盘，然后在Microsoft Office程序组中找到并打开“Microsoft Office Document Imaging”组件，再执行“文件”→“扫描新文档”，软件会启动Office安装程序，自动安装该扫描组件。

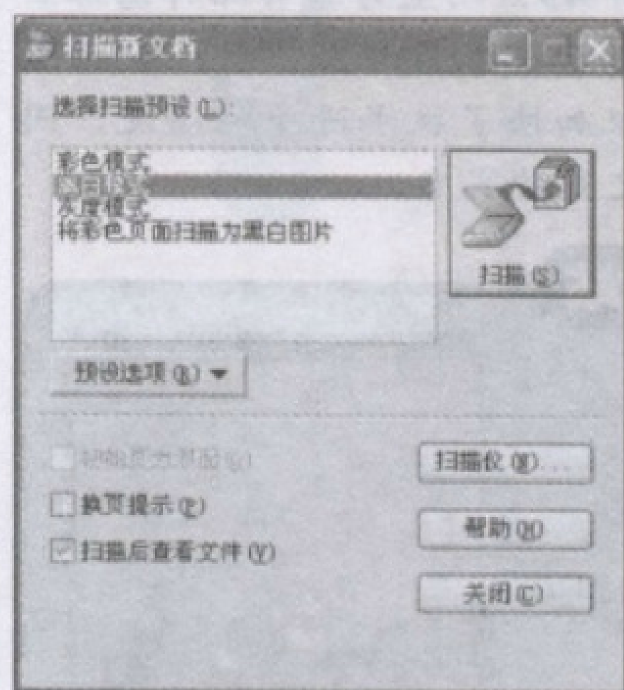


图1

二、扫描组件的使用

安装完成后，会出现“扫描新文档”对话框，如图1，这里预设了4种扫描模式，相信大家从字面上就可了解到每项的具体含义，所以笔者就不再赘言了。试验之后，笔者感觉选择“黑白模式”最适合执行OCR操作，在此模式下软件的默认扫描分辨率为300dpi，该设置对办公室专门打印出的文件具有很好的扫描、识别效果，但在识别报刊杂志上的小字体文字时效果一般，我们可通过调高扫描分辨率解决问题。单击“预设选项”→“编辑所选预设”，进入“常规”选项卡，再单击“高级”，打开“高级扫描设置”对话框，如图2，在“分辨率”下拉列表中即可选择更高的扫描分辨率。另外，如果有多页文件需要扫描，可复选“换页提示”，这样每扫描完一页，都会出现如图3所示的对话框，放入新页，单击“继续”即可扫描下一页。

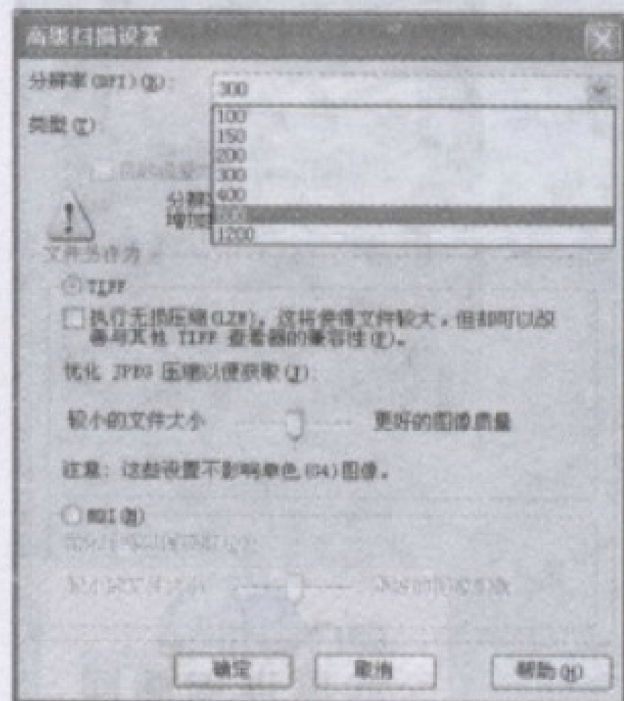


图2

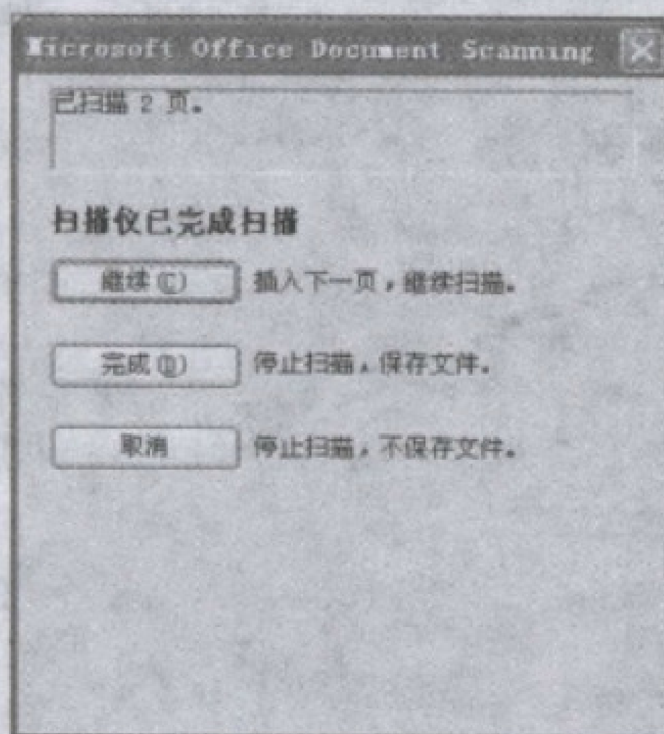


图3

扫描结束时程序会自动进行OCR识别，并调用Microsoft Office Document Imaging组件打开得到的文档，如图4。OK，下面我们就开始识别文档。

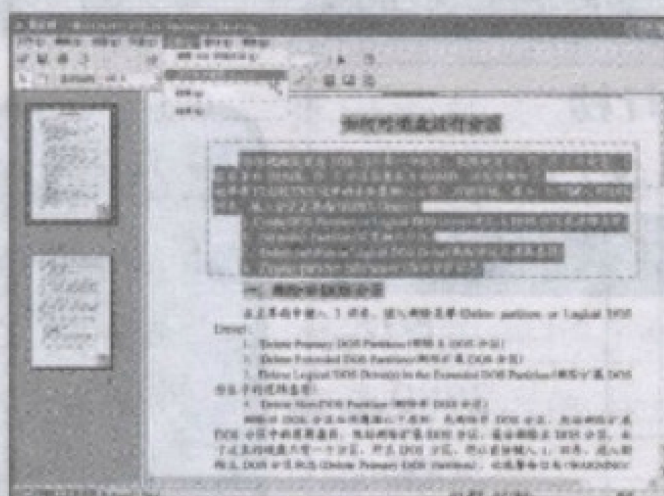


图4

三、识别并保存文字

如果页面非常干净，且排版比较整齐，可执行“工具”菜单中的“将文本发送到Word”，打开如图5所示的对话框，选择要识别的页面范围，按“确定”即可将文本导出到Word；反之则需要进行分片识别，按住鼠标左键拖动选择要识别的文字范围，然后单击右键，选择“复制”，再切换到Word或其他文字处理工具，粘贴即可。

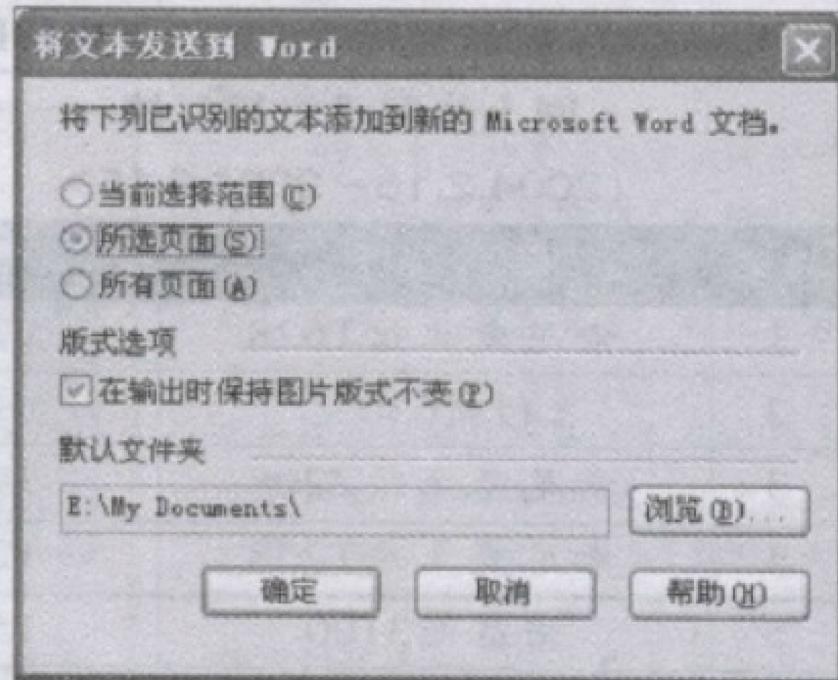


图5

另外，Microsoft Office Document Imaging组件也可让OCR识别已有的图像文件，单击工具栏上的“打开”按钮选择要识别的TIF或MDI文档，首先执行“工具”→“使用OCR识别文本”命令，然后即可执行“将文本导出到Word”。

金山词霸应用技巧三则

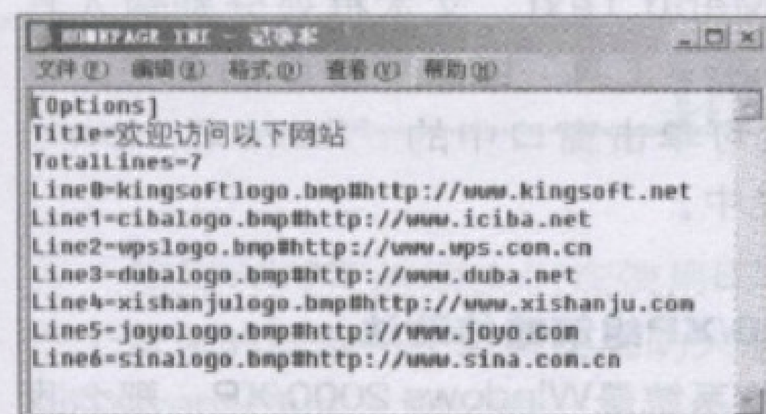
■辽宁 乔珊

一、将自己经常访问的网站Logo添加到金山词霸中

每一个用过金山词霸的用户都知道，在金山词霸的主界面有“金山软件”、“词霸家族”等7个网站的Logo链接，点击它们就可迅速访问相应的网站。但这7个Logo都是跟金山公司有关的，能用用户自己喜欢的Logo链接来替换它们吗？答案是肯定的。下面以在金山词霸主界面添加大家喜欢的《大众软件》网站的Logo链接来说明替换过程。

1.打开Photoshop等你喜欢的图像处理软件，充分发挥你的聪明才智，制作一个独特的网站Logo，尺寸为217×80像素，大小不要超过18.2kB。制作好以后另存到“X:\Program Files\Kingsoft\Powerword 2003\HOMEPAGE”目录下（其中X为操作系统所在分区的盘符，下同），假设文件名为“popsoft.bmp”。当然你也可到大众软件的网站，下载此网站的Logo，并用Photoshop进行简单的处理，使其符合要求。

2．用记事本程序打开“X:\Program Files\Kingsoft\Powerword 2003\HOMEPAGE”目录中的“Homepage.ini”配置文件，请仔细观察，此文件当中的所有行都是有一定规律的，如图1所示。“TotalLines”=7，表示下面共有7行内容，对应着金山词霸主界面中的7个Logo链接。下面的Line0～Line6表示具体的7个Logo链接。以“Line0”也就是第一个Logo链接为例，其内容为“Line0=kingsoftlogo.bmp#http://www.kingsoft.net”，其中“kingsoftlogo.bmp”表示具体的Logo文件，“http://www.kingsoft.net”大家都知道是金山公司的网址，中间的#号只是起分隔作用。好了，明白了此配置文件的含义，我们就成功了99%，你只需将各行的内容替换为我们所喜欢的网站的Logo文件和网址即可。



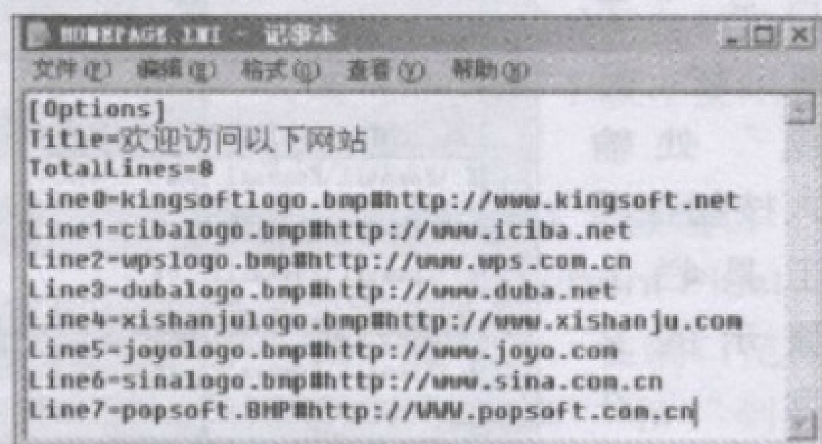
HOMEPAGE.INI - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
[Options]
Title=欢迎访问以下网站
TotalLines=7
Line0=kingsoftlogo.bmp#http://www.kingsoft.net
Line1=cibalogo.bmp#http://www.iciba.net
Line2=wpslogo.bmp#http://www.wps.com.cn
Line3=dubalogo.bmp#http://www.duba.net
Line4=xishanjulogo.bmp#http://www.xishanju.com
Line5=joyologo.bmp#http://www.joyo.com
Line6=sinalogo.bmp#http://www.sina.com.cn
```

图1

3.可将“TotalLines=7”修改为“TotalLines=8或9”，最多为10个。

4．接着“Line6”行，新建一个“Line7”，内容如下：“Line7=popsoft.bmp#http://www.popsoft.com.cn”。其中“popsoft.bmp”是我们在第一步中制作的网站Logo，“http://www.popsoft.com.cn”是大众软件的网址，如图2所示。



HOMEPAGE.INI - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
[Options]
Title=欢迎访问以下网站
TotalLines=8
Line0=kingsoftlogo.bmp#http://www.kingsoft.net
Line1=cibalogo.bmp#http://www.iciba.net
Line2=wpslogo.bmp#http://www.wps.com.cn
Line3=dubalogo.bmp#http://www.duba.net
Line4=xishanjulogo.bmp#http://www.xishanju.com
Line5=joyologo.bmp#http://www.joyo.com
Line6=sinalogo.bmp#http://www.sina.com.cn
Line7=popsoft.BMP#http://WWW.popsoft.com.cn
```

图2



图3

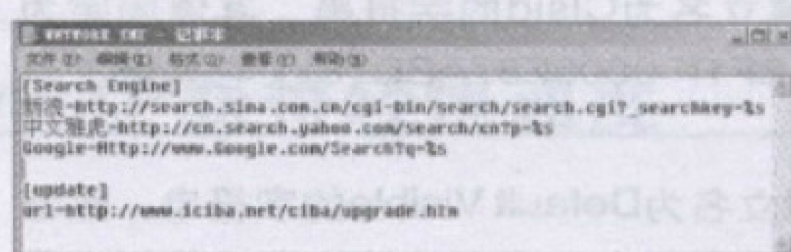
5.依葫芦画瓢，将你所喜欢的网站Logo及网址按上述格式新建到“Line8”、“Line9”中即可。如果你不喜欢金山词霸主界面中缺省的Logo链接，只需将相应行删除或替换成其他的链接即可。

激动人心的时刻到了，现在让我们启动金山词霸看看，在其主界面中新浪网Logo的后面是不是出现了大众软件的Logo，如图3所示。点击一下，立马就可连接到大众软件网站，是不是很有成就感？

二、将Google搜索引擎添加到金山词霸中

相信凡是上网冲浪过的人没有几个不知道Google的，Google强大的搜索功能可让我们很快地找到所需要的资料。但在金山词霸中却没有我们喜欢的Google，要在金山词霸中查找东东只能使用其内置的新浪和中文雅虎的搜索引擎，这对喜欢Google的用户不能不说是一种遗憾。现在你可对这种遗憾说Bye-Bye了，让我们一起动手，丰衣足食，给金山词霸添加上我们喜欢的Google。

1．打开资源管理器，找到位于“X:\Program Files\Kingsoft\Powerword 2003”目录下的“Network.ini”文件，用记事本程序打开它。



NETWORK.INI - 记事本

```
[Search Engine]
新浪=http://search.sina.com.cn/cgi-bin/search/search.cgi?_searchkey=%s
中文雅虎=http://cn.search.yahoo.com/search/cn?p=%s
Google=Http://www.Google.com/Search?q=%s

[update]
url=http://www.iciba.net/ciba/upgrade.htm
```

图4

2.在该文件中，找到“Search Engine”小节，其中文意思是搜索引擎，这正是我们想要的。在“Search Engine”下面按如下格式添加上Google搜索引擎：Google=Http://www.Google.com/Search?q=%s。如图4所示，按“Ctrl+S”存盘。

3.将Google设为默认的搜索引擎。在金山词霸中点击“主菜单”→“设置……”，弹出“选项”对话框。在“系统设置”区域中点击“常规”按钮，在右侧的“默认的搜索引擎”下拉式文本框中选择“Google”，如图5所示，点“确定”按钮，即可将我们喜爱的Google设为金山词霸默认的搜索引擎。以后要查找某些东东，只需点位于主界面右下角的第一个按钮“搜索因特网”按钮，Google就会热情地为你服务了。

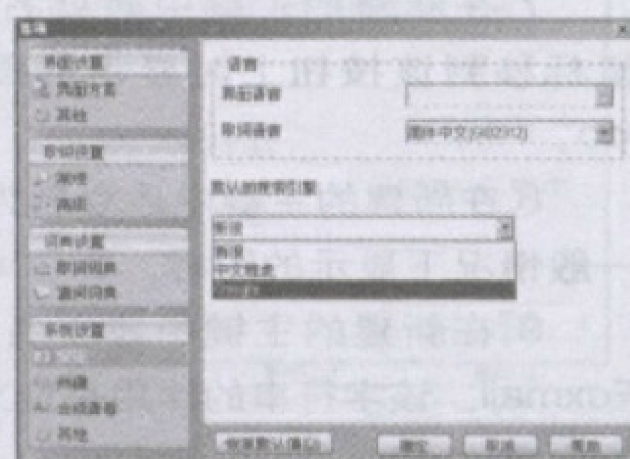
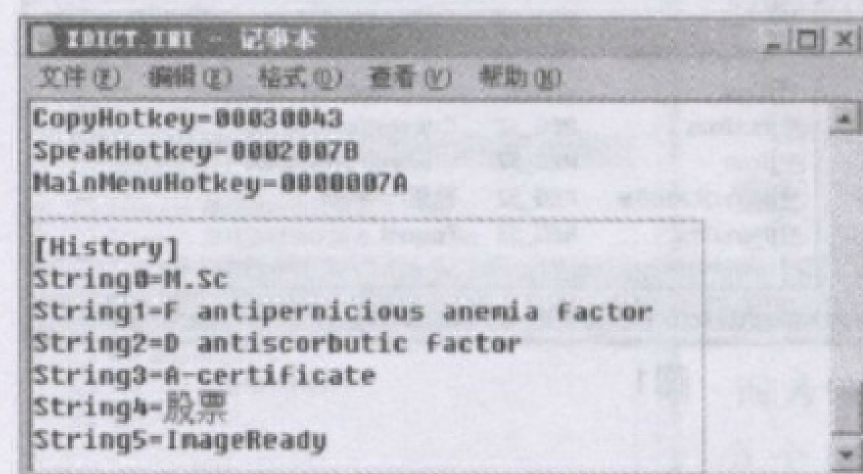


图5

三、让金山词霸不泄露我们的秘密

默认情况下，金山词霸会记录下我们每次的查询内容，并保存在Xdict.ini文件中，以方便用户日后的搜索。但这样有泄露我们秘密的嫌疑，每次使用过后，记着将Xdict.ini中的查询内容删除。用记事本程序打开Xdict.ini，找到“History”小节，如图6所示，将其中有关的内容删除即可。如果你嫌每次都这样删除搜索历史记录繁琐，也可将PWhistory.dat文件设为“只读”方式。



XDICT.INI - 记事本
文件(F) 编辑(E) 格式(O) 查看(V) 帮助(H)

```
CopyHotkey=00030043
SpeakHotkey=0002007B
MainMenuHotkey=0000007A

[History]
String0=M.Sc
String1=F antipernicious anemia factor
String2=D antiscorbutic factor
String3=A-certificate
String4=股票
String5=ImageReady
```

图6

注：进行上述操作时请确保金山词霸没有运行，并做好相关备份。

添加IE工具栏按钮三法

■福建 陈洪强

在IE 5.0以后当我们安装完金山词霸、FlashGet等软件后，在IE工具栏上可找到它们的按钮，单击它就可启动相应的程序，非常方便。这里我们以添加Foxmail程序的按钮到IE工具栏为例，介绍实现上述功能的3种方法。

一、注册表修改法

1.展开注册表到HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Internet Explorer\Extensions。

2.在Extensions中新建主键，主键的命名格式为"{XXXXXXXX-XXXX-XXXX-XXXX-XXXXXXXXXXXX}"，如{11111111-2222-3333-4444-555555555555}，不能和其他主键名发生重复。注：这里不包括双引号，X为任意数字和字母。

3.在新建的主键中建立名为ButtonText的字符串，赋值Foxmail，该字符串的作用是定义按钮上显示的文字。

4.在新建的主键中建立名为Clsid的字符串，其值固定为{1FBA04EE-3024-11d2-8F1F-0000F87ABD16}，它是IE工具条的类标识码。

5.在新建的主键中建立名为Default Visible的字符串，赋值"Yes"，该字符串的作用是确定自定义的按钮在工具栏上是否显示，"NO"为不显示。

6.在新建的主键中建立名为Exec的字符串，其值为Foxmail程序完整的路径，如D:\Foxmail\foxmail.exe。

7.在新建的主键中建立名为HotIcon的字符串，其值为鼠标移到该按钮上时显示的图标，如C:\icons\Foxmail1.ico。

8.在新建的主键中建立名为Icon的字符串，其值为该按钮一般情况下显示的图标，如C:\icons\Foxmail2.ico。

9.在新建的主键中建立名为MenuText的字符串，赋值Foxmail。该字符串的作用是定义按钮在IE"工具"菜单中显示的文字。

10.在新建的主键中建立名为Menu-StatusBar的字符串，赋值Foxmail。该字符串的作用是，定义鼠标移到IE"工具"菜单中的按钮时，在状态栏上显示的文字。

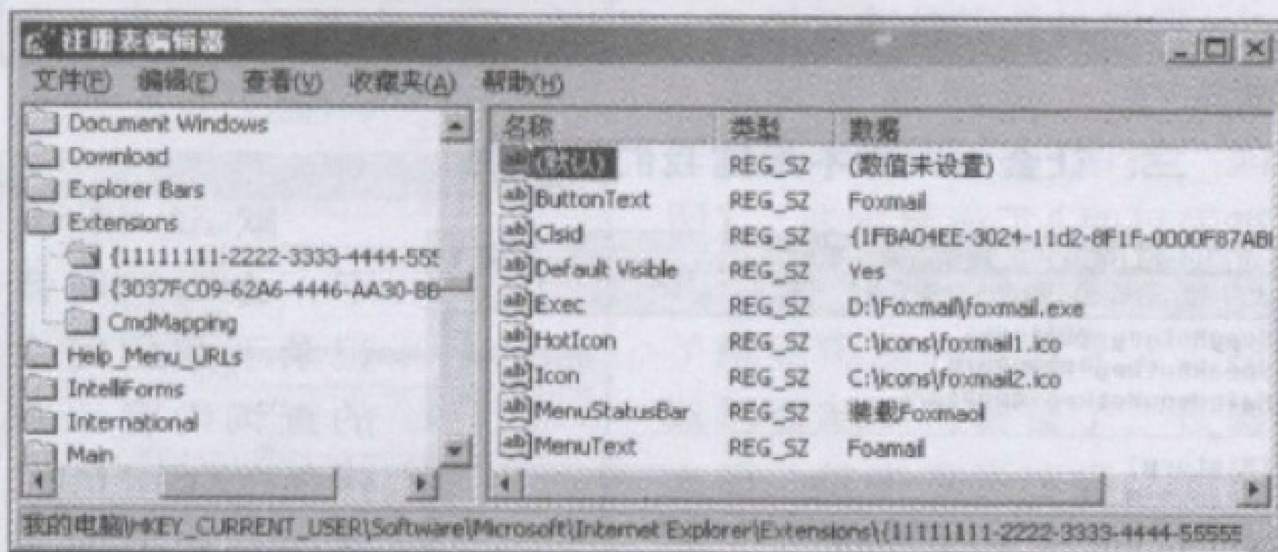


图1

经过设置后的注册表相关窗口如图1所示。

二、软件修改法

这里推荐使用MakoButton这款软件来进行修改，它的下载地址为http://www.mydesktophelp.com/download/makobutton.zip。

MakoButton的操作窗口如图2所示，要添加程序按钮到IE工具栏中，我们只要单击MakoButton窗口中的下拉菜单并从中选择"Create New"命令，在"Button Text"处输入按钮的提示文字，在"Executable or URL"处单击"Browse"按钮浏览所要添加按钮的程序，在"Icon"和"Mouse Over Icon"处分别设置程序按钮在工具栏上显示的正常图标和鼠标移动到上面时显示的图标，在"Status BarText"处和"Tools Menu Text"文本框处分别输入其在状态栏上显示的文字和在"工具"菜单中显示的文字。设置完以上选项后，我们就可单击窗口中的"Save Button"按钮将它添加到IE工具栏中。

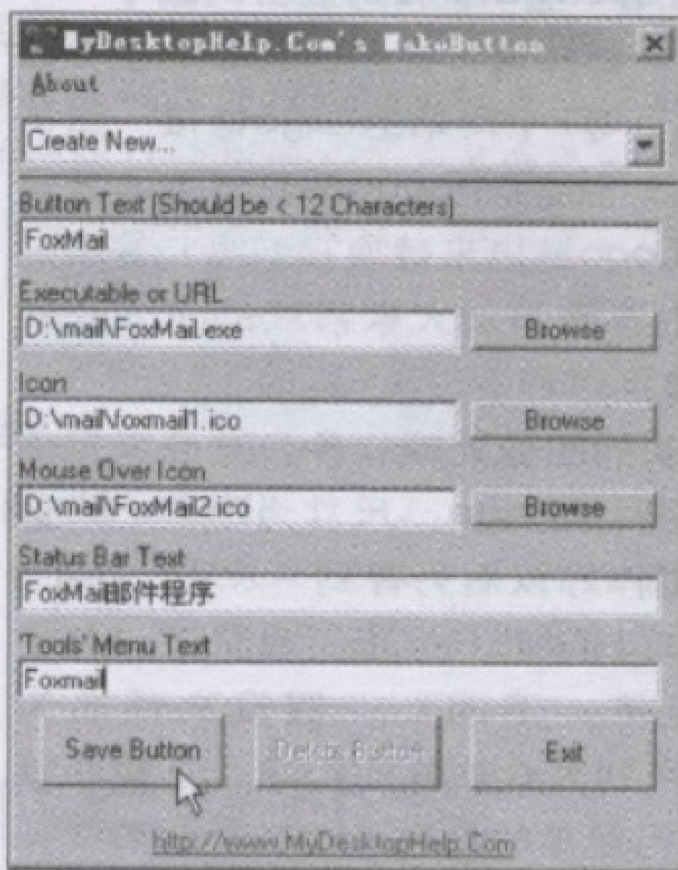


图2

三、Windows 2000/XP组策略修改法

如果你正在使用的操作系统是Windows 2000/XP，那么我们可使用系统附带的"组策略"功能来添加程序按钮到IE工具栏上，其实现方法如下。

1.单击"开始"菜单中的"运行"命令，并在其对话框中输入"gpedit.msc"命令，进入"组策略"操作窗口。

2.在"组策略"左操作窗口中依次选择"用户配置"→"Windows设置"→"Internet Explorer维护"→"浏览器用户界面"。

3.在"组策略"右操作窗口中双击"浏览器工具栏按钮"，并在弹出的窗口中单击"添加"按钮进入添加IE工具栏按钮窗口。

4.在窗口的"工具栏标题"处输入按钮在IE工具栏上显示的文字，在"工具栏操作"处输入程序完整的路径，在"工具栏颜色图标"和"工具栏灰度图标"处分别输入按钮在IE工具栏上显示的灰度图标和颜色图标文件的完整路径，最后把"默认情况下，该按钮应显示在工具栏上"复选框选上即可，如图3。

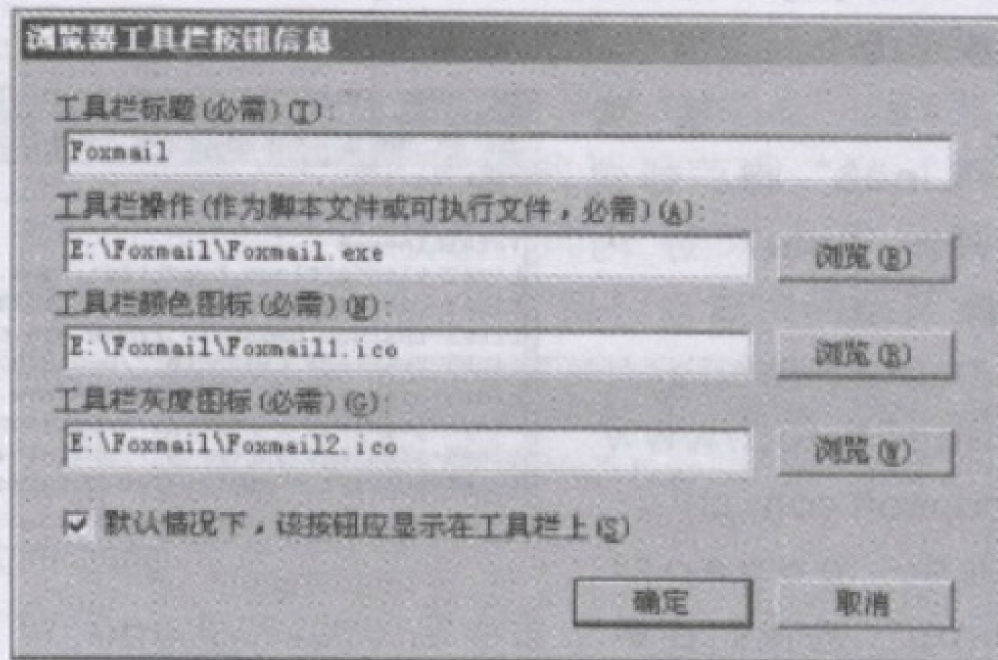


图3

需要注意的是，在我们添加、删除、修改程序按钮后，只有重新启动IE浏览器后才能生效。如果程序按钮没有出现在IE工具栏上，可通过"自定义工具栏"的方法把它添加到工具栏上。

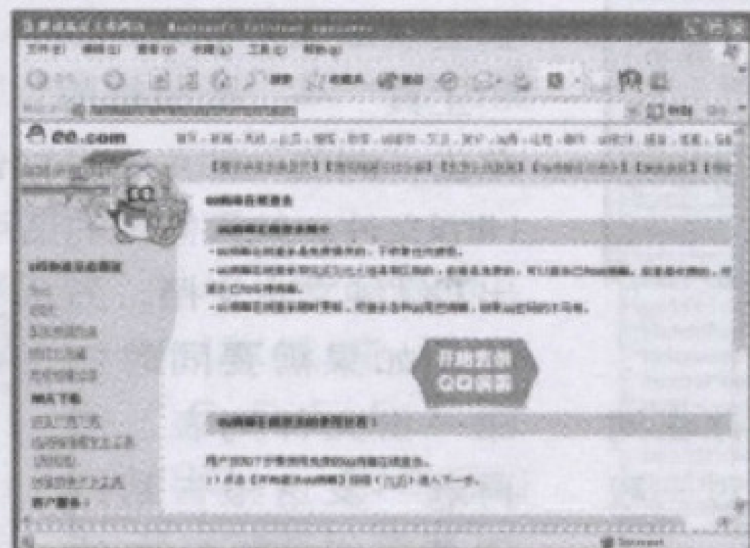
QQ病毒QQ杀

■山东 ZT

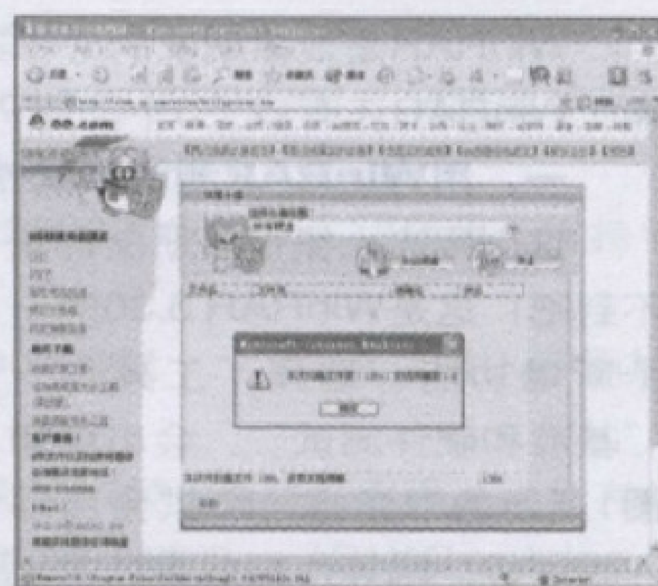

图1

QQ病毒是近来国内病毒“开发”的热点，尽管有各种防毒软件，但还是有很多朋友不慎中招。最近笔者将QQ升级到2003III Build 0117版之后，发现这个版本的QQ已集成了免费的QQ病毒查杀功能，中招的朋友可以试试哟！

登录QQ之后，切换到“自定义面板”，单击“收藏”/“瑞星杀毒”，这时的QQ窗口变为如图1所示。除了“QQ病毒查杀”之外，QQ还可进行“免费查毒”和“在线杀毒”，这两者可对付任何类型的病毒。不过，顾名思义，免费查毒只能查不能杀，而在线杀毒则是收费服务，一次要两个Q币。


图2

大家先不要失望，“QQ病毒查杀”功能可是完全免费的。双击它，QQ会自动在浏览器中打开QQ病毒查杀页面，如图2，单击“开始查杀QQ病毒”，第一次使用时会弹出“安全设置警告”，单击“是”安装，等待片刻就会出现杀毒页面，选择要查杀的磁盘分区，单击“杀QQ病毒”即可开始扫描，如图3。


图3

相信大家已注意到QQ病毒查杀功能是由瑞星公司提供的，所以杀毒效果应该是可信赖的，而且在线杀毒的病毒库会自动更新，这下再也不用怕伸向QQ的黑手了！

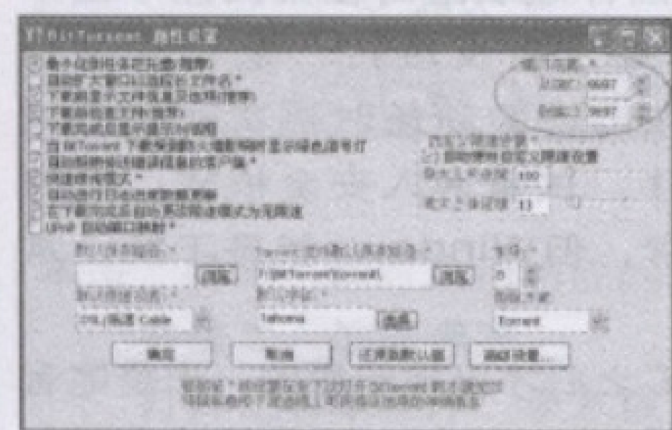
让BT下载在Windows XP获得较快速度

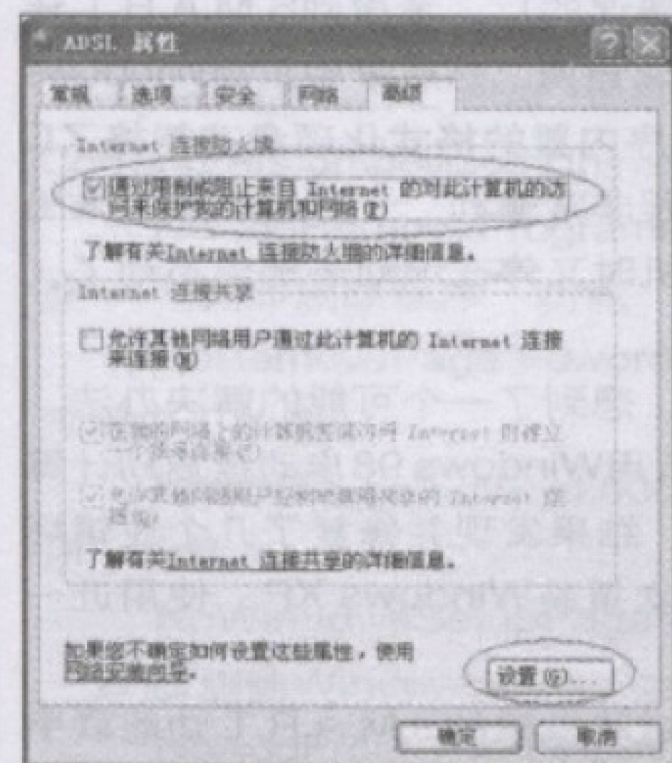
■北京 赵京剑

使用WinXP的朋友们在使用BT下载的过程中可能会碰到一个常见的问题——总是受到防火墙的阻挡（如果你使用的是BitTorrent Plus!，那么会一直显示黄色的提示灯），而大大降低了下载的速度。甚至有些人没装防火墙也会出现同样的问题，这是怎么回事呢？

其实WinXP在默认下为每个连接都设立了防火墙，就是这个东西在搞鬼。

别看它碍事，但如果你没有安装其他防火墙软件的话，还不能随便把它关闭，否则会造成非常可怕的后果；即使你装了其他防火墙，如果把它关了，也会收到不知从哪发过来的无聊信息的骚扰。那怎么办呢？


图1


图2

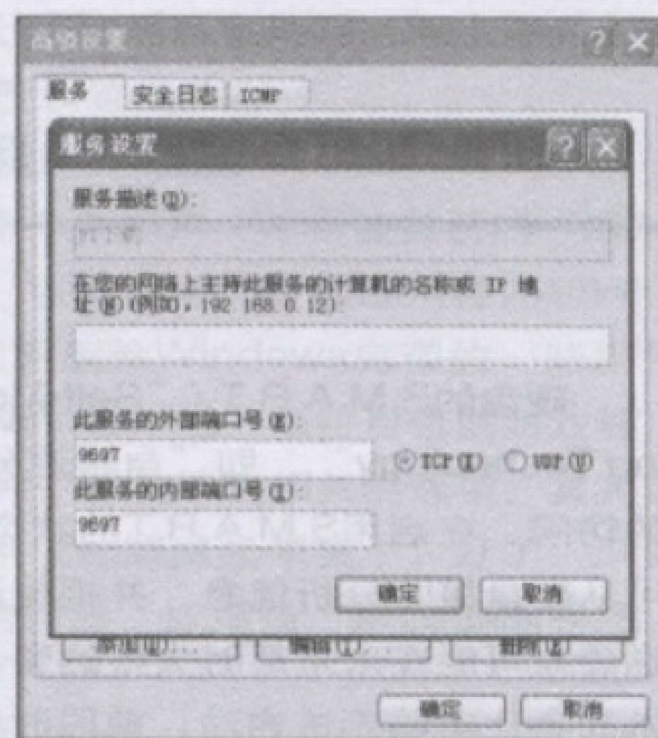
这里本人以BitTorrent Plus! 2为例（其他BT下载的设置步骤大同小异），介绍一种不关闭WinXP自带的防火墙也能使BT下载不受阻碍的方法。

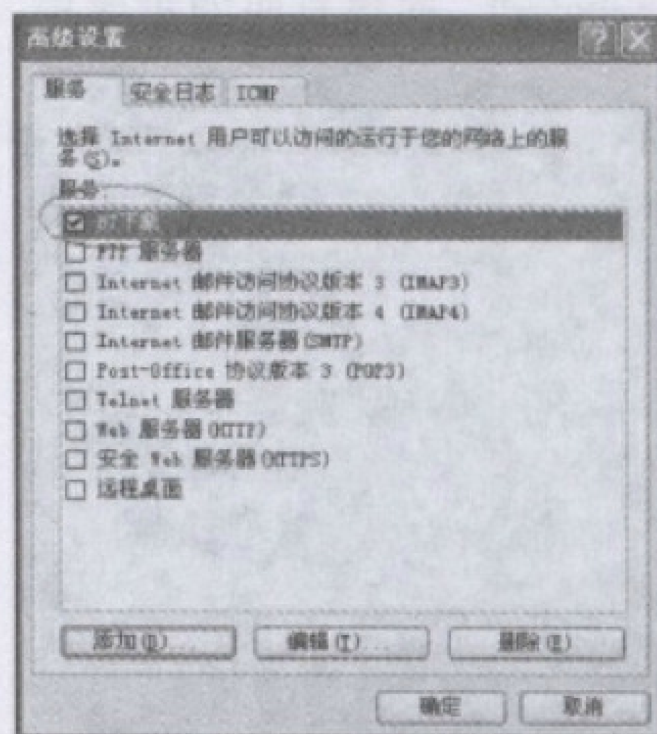
1.绑定BT下载端口

打开BitTorrent Plus!，点击“属性”，在端口范围中的“从端口”和“到端口”输入框中输入相同的数值，如图1（注：数值最好是8881～9999之间的数。另外，这样设置只能一次下载一个文件。如果想同时下载多个文件，则两个数值需相差你想要同时打开BitTorrent Plus!的窗口数－1。例如：如果想同时下载3个文件，则需同时打开3个窗口，因此可在“从端口”中输入9000，“到端口”中输入9002）。

2.设置Windows网络服务

进入控制面板，双击“网络连接”，右键单击你使用的连接，选择“属性”，进入如图2对话框。选择“高级”选项。单击设置，进入设置界面（如图3），点击“添加”，在“服务描述”中输入你喜欢的名称，例如“BT下载”，在第二行中填入你的IP地址或计算机名称（**注意：**如果你有固定的IP地址，则可填入你的IP地址；否则，输入你的计算机名称。计算机名称可在“系统属性”中查到）。在“外部端口号”和“内部端口号”两项中都输入刚才你在BitTorrent Plus!中设置的端口号，点击“确定”完成（**注意：**如果你刚才端口号设置了一个范围，则需分别添加。例如：你设置的端口范围为9000～9002，则需添加3个服务，端口号分别为9000、9001和9002）。添加好的服务如图4，选择你所添加的服务（在前面显示了“√”的标记）。


图3


图4

重新连接网络，打开“BitTorrent Plus!”进行下载，哈哈，提示灯终于变绿了，速度也变快了！

奇门遁甲

压缩之外——WinRAR的另类用途

■山东 郑振涛

WinRAR是很多朋友的必备工具，事实上除了压缩和解压缩，WinRAR还有以下3个功能。

一、用WinRAR测试系统性能

这个用途大概很多朋友都想不到吧！这是WinRAR 3.30的一个新增功能，选择"工具"→"基准和硬件测试"，会出现如图1所示的对话框，测试会自动开始进行，稍等片刻就会显示出"计算结果"，它的单位是kB/s，该数值越高越好。另外，我们还需要关注在测试过程中是否出现错误。如果出现错误，就说明你的系统硬件可能存在问题。同时，测试持续时间越长，就越容易发现问题，不过一般来说，持续三五分钟后，即可单击"取消"结束测试。

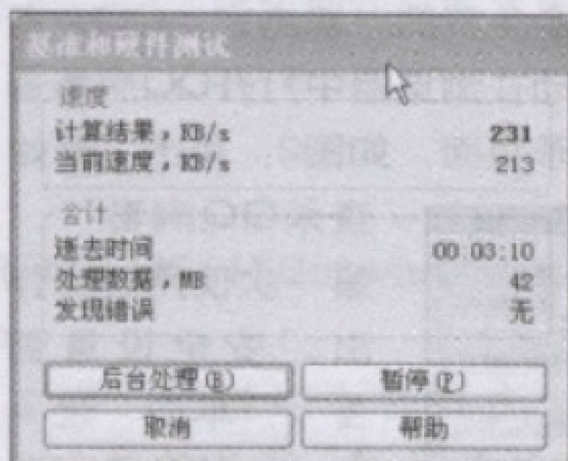


图1

二、打印文档更快捷

笔者经常把Word文档打包压缩保存，不但能节省大量的磁盘空间，而且也可方便管理，但在打印时有点麻烦，必须先解压缩，然后用Word打开，再执行打印操作。事实上，如果你用的是WinRAR 3.30，那么只要选择要打印的文档，再执行"命令"菜单中的"打印文件"，就可直接调用Word打开文档，并自动执行打印操作。打印完成后文档会被自动关闭，非常方便。

三、获取指定目录下的文件列表

计算机管理人员经常需要获取指定目录下的文件列表，虽然操作方法有多种，但都不如用WinRAR简单。在WinRAR中切换到要获取文件列表的文件夹，按Ctrl+A选择全部文件，再执行"工具"→"生成报告"，出现"生成报告"对话框，如图2，单击"浏览"即可选择报告文件的输出目录，WinRAR默认输出Html文件。如果需要的话可去除"使用Html格式"前的复选来输出TXT纯文本文档。另外，如果需要同时打印一份文件列表，可再选"发送报告到打印机"，在下方的"报告中显示内容"区域你还可自定义要获取的文件信息，最后单击"确定"即可输出文件列表。

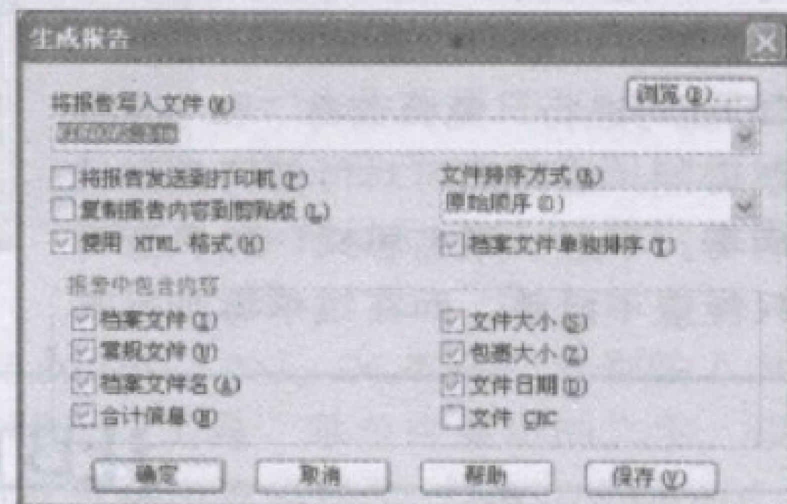


图2

我被S.M.A.R.T.撞了一下腰

■山东 眉飞色舞的鱼

硬盘的S.M.A.R.T.("Self-Monitoring Analysis and Reporting Technology"，即"自检测分析和报告技术")可控制硬盘的访问。在启用S.M.A.R.T的状态下，当计算机启动时，BIOS可从硬盘接收分析信息，并根据这一信息决定是不是向用户发送硬盘可能在未来某时失败的警告。但在某些情况下，这一技术却会让电脑无法启动。前段时间，笔者就被S.M.A.R.T.技术撞了一下腰！

笔者的迈拓星钻一代40GB硬盘已用了近3年，一直没出过岔子，最近一次开机时笔者偶然发现硬盘的S.M.A.R.T.状态居然显示为Disable（禁用），于是笔者顺手到BIOS里把它改为Enable，结果麻烦就来了。

笔者的操作系统是Windows XP SP1中文专业版，基本配置为815主板+PⅢ 667+256MB SDRAM。由于配置不是很高，因此为了加快开关机速度，笔者通常会让计算机"休眠"。在更改BIOS后休眠唤醒时在桌面显示出来以后死机（当时键盘和鼠标都没有反应），笔者只好按Reset键重启计算机，结果在出现滚动条时再次死机，重试了多次，每次都在这里卡住。试着进入安全模式，执行程序并拷贝文件，结果都正常，但Windows就是不能正常启动。

考虑到是在启用S.M.A.R.T.之后才出现问题的，于是笔者只好又把它重新禁用，但仍然进不了Windows，看来好像不是它的问题（事实证明此判断是错误的）。考虑到S.M.A.R.T.还有些用处，于是又到BIOS里把它启用，然后就用正版Windows XP安装光盘启动，并用安装程序内置的格式化硬盘功能格了C盘，重装了Windows。重装过程非常顺利，一开始机器也未出现任何异常，但几天后一次开机时又停在滚动条那里不动了，症状和前几天那次完全相同。

笔者扶"键"沉思了片刻，想到了一个可能的解决办法。首先禁用S.M.A.R.T.功能，然后用Windows 98启动盘启动计算机，用Format命令格式化C盘，结果发现并修复了几个逻辑坏道之后，格式化终于完成，再次重装Windows XP，使用近一个月未再出现任何问题。

看来，是硬盘上的逻辑坏道和敏感的S.M.A.R.T.功能联手导致了死机。还在用老硬盘的朋友如果也遇上了类似的问题，别忘了先检查一下S.M.A.R.T.状态哟！

一句话技巧

用WinRAR将文件压缩时，在对话框中的"高级"选项卡里有一个"NTFS选项"，大家往往都没有注意到它的作用。在Windows2000/NT或Windows XP等采用NTFS分区的系统中，可以为某个文件设置访问权限。在使用WinRAR压缩设置了访问权限的文件时，如果勾选了"NTFS选项"中的两个设置，则生成的压缩档案文件中依然保存有相关的权限信息，未经许可的人访问此文件时将受得限制。如果不选择这两项设置，那么原来的权限设置将不复存在，压缩生成的档案文件解压后，任何人都可以访问打开、进行修改。利用这个功能，我们可以快速取消大量文件的权限设置。

（四川 程亮）

“添加/删除程序”也能DIY

■辽宁 QS

众所周知，电脑用户可利用控制面板中的“添加/删除程序”组件添加、删除程序。我们还可使用组策略或注册表来限制“添加/删除程序”功能，通过修改文件来增强“添加/删除程序”功能。让我们一起开始今天的“添加/删除程序”DIY之旅吧！

一、限制“添加/删除程序”功能

如果你是和他人共用一台电脑，而你又不想让他人随便添加/删除程序，那么适当地限制“添加/删除程序”的一些功能可达到我们的目的。

方法一：组策略法

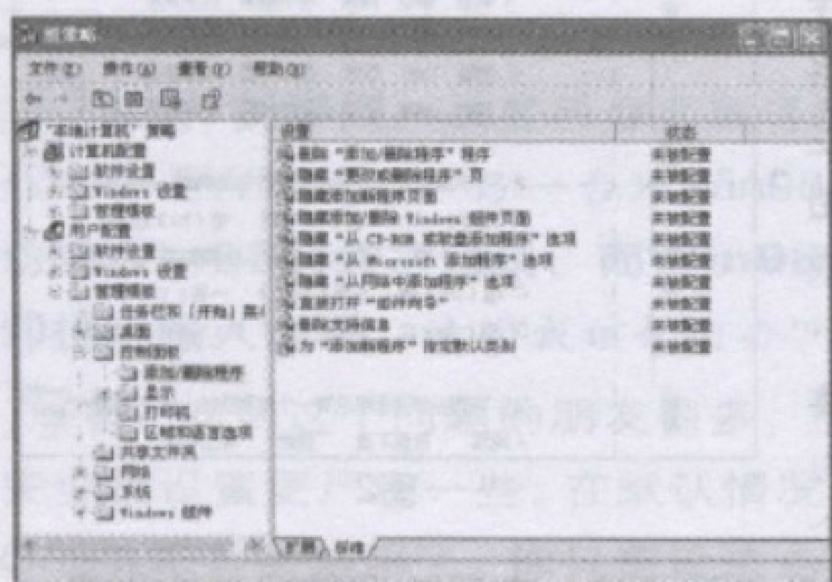


图1

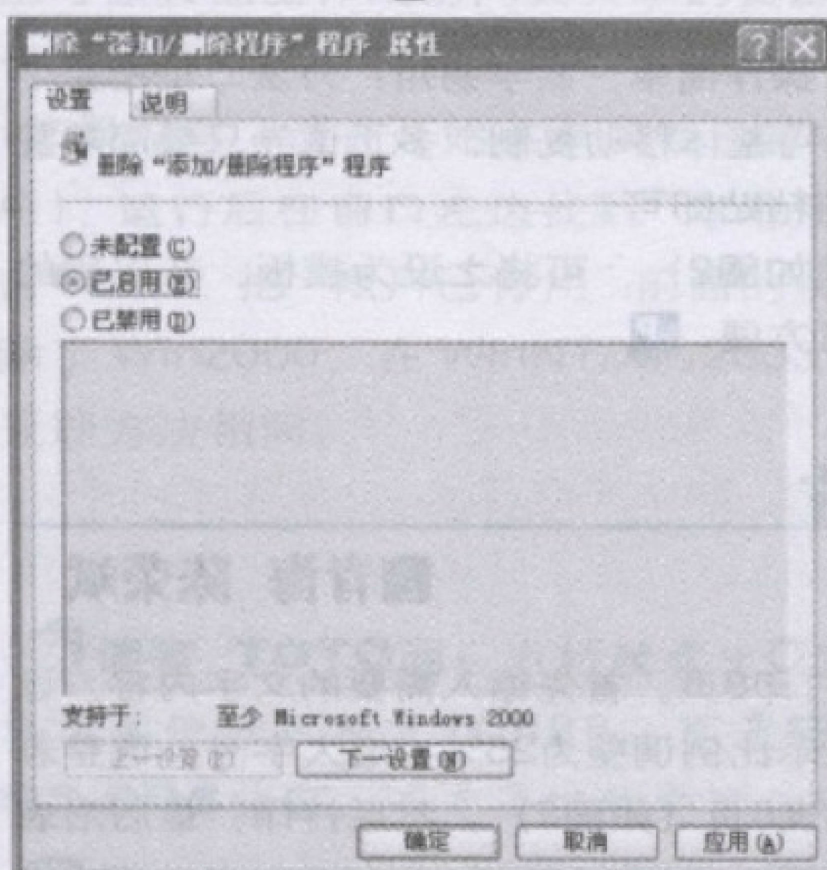


图2

1.在“运行”对话框中键入“GPEDIT.MSC”回车后打开组策略编辑器。

2.依次展开“本地计算机策”→“用户配置”→“管理模板”→“控制面板”→“添加/删除程序”选项，在右侧的窗格有下列选项可供选择，如图1所示。

我们可通过修改右侧窗格中的上述策略项来个性化“添加、删除程序”项。双击欲改变策略的某一选项后，弹出该策略的“属性”窗口，将该策略由“未配置”修改为“已启用”，如图2所示，单击“确定”即可启用相应的功能。

方法二：注册表法

打开记事本程序，录入以下内容：

Windows Registry Editor Version 5.00

(此处空一行)

[HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows\CurrentVersion\policies\Uninstall]

"NoAddRemovePrograms"=dword:00000001 //禁止使用整个“添加/删除程序”功能

"NoRemovePage"=dword:00000001 //禁止“更改/删除程序”功能

"NoAddPage"=dword:00000001 //禁止“添加新程序”功能

"NoWindowsSetupPage"=dword:00000001 //禁止使用“添加/删除Windows组件”功能

"NoAddFromCDorFloppy"=dword:00000001 //隐藏“从CD-ROM或磁盘中添加程序”选项

"NoADDFromInternet"=dword:00000001 //隐藏“从Microsoft网站中添加程序”选项

"NoAddFromNetwork"=dword:00000001 //隐藏“从局域网中添加程序”选项

"NoSupportInfo"=dword:00000001 //禁用“支持信息”功能

"NoServices"=dword:00000001 //直接进入“添加/删除Windows组件”向导

未尾空一行以上。录入完毕，经检查确认无误后，另存为“DIYContrlpad.reg”，如图3所示。注意：文件名任取，扩展名必须是REG。另外，“//”后是笔者为方便大家的阅读而加的注释，在录入时，请不必录入。再就是上述各键值的数值取“00000001”时，表示禁止或隐藏，你要开启该功能只需将该键值设为“00000000”即可。利用数值数据“0”与“1”的不同你就可自由定制“添加/删除程序”组件的相应功能了。定制好上述注册表文件后，双击导入到注册表中。重新启动计算机，使设置生效即可。

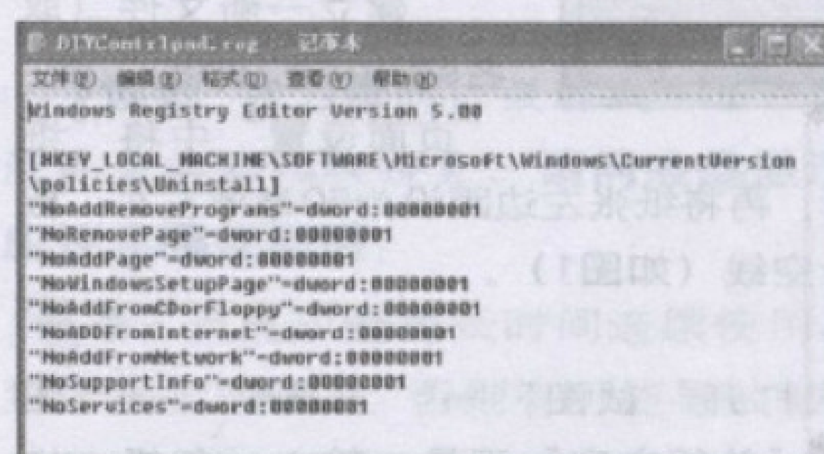


图3

二、增强“添加/删除程序”功能

对于大多数用户，特别是个人用户，都希望自己的“添加/删除程序”功能尽可能强大，以方便自己管理应用程序和Windows组件。比如，当我们试图删除Windows自带的一些组件（如Windows Messenger、Netmeeting、系统自带的游戏等）时，在“添加/删除程序”组件中却找不到相关的选项，其实这些选项是存在的，只不过让系统给隐藏起来罢了。好了，下面我们就让这些隐藏的选项统统现形，以增强“添加/删除程序”功能。

1.打开资源管理器，找到位于“X:\WINDOWS\inf”目录中的“sysoc.inf”文件（X为操作系统所在的分区，请自行修改），用记事本程序将其打开。

2.把欲在“添加/删除程序”组件中显示的项目后面的“hide”字样删除，这样在“添加/删除Windows组件”中就可找到它们的身影。比如我们要在“添加/删除Windows组件”中显示“Windows Messenger”，以便删除该选项。可在sysoc.inf文件里将“msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry,msmsgs.inf,hide,7”中的“hide”去掉，如图4所示，即修改为“msmsgs=msgrocm.dll,OcEntry,msmsgs.inf,,7”就可以了。

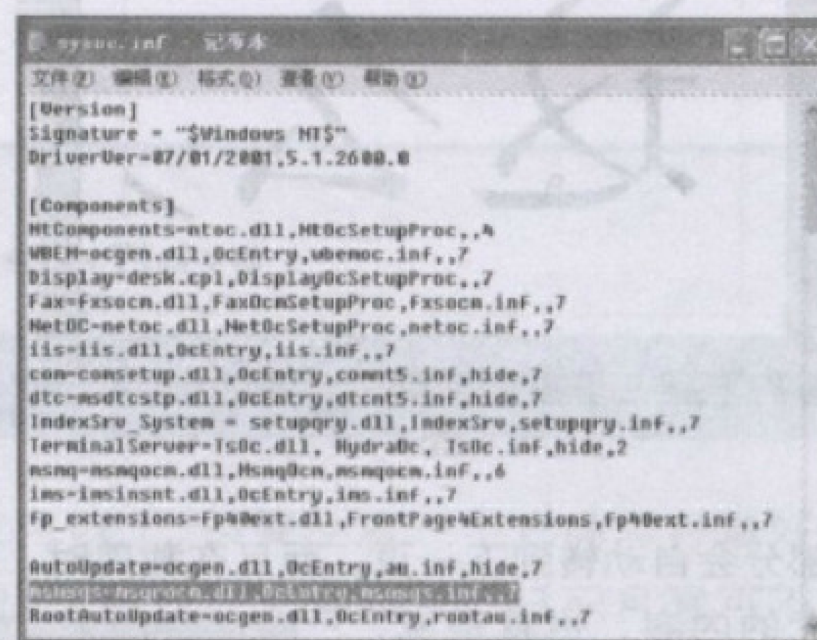


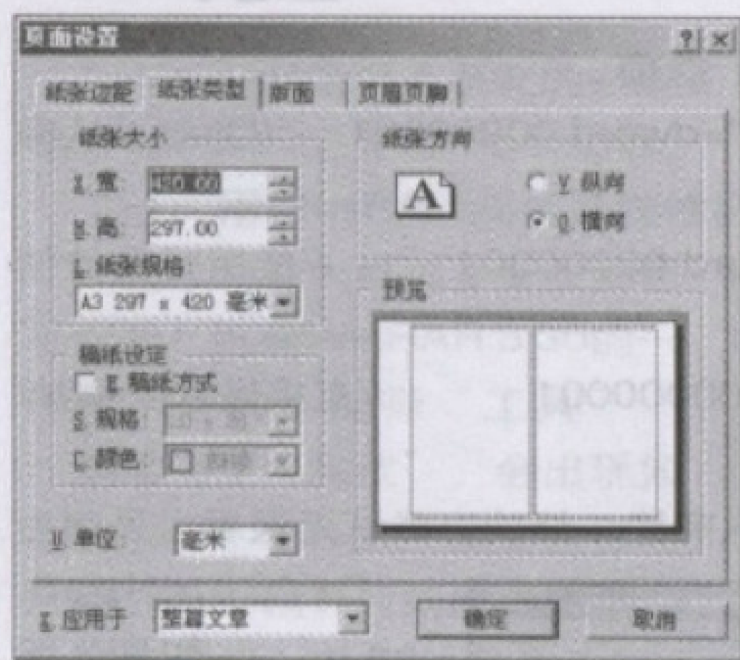
图4

3.依照第二步的方法将你欲在“添加/删除Windows组件”中显示的其他选项——清除“hide”就可以了。如AutoUpdate——自动更新、Games——Windows自带的小游戏、MSWordPad——写字板等。剩下的你就自己摸索吧。

试办公备

用WPS Office 2003制作试卷密封线

■北京 刘岩


图1

从事教学工作的老师，常用办公软件出试卷，但因试卷没有密封线而逊色不少。其实用WPS Office 2003中的金山文字来制作密封线非常容易，现将方法作一简单介绍。

建立一新文件（取名shijuan.wps），在"页面设置"中将"纸张类型"更改为A3横向，再将纸张左边距设为50毫米左右，板面栏数为2，分栏线为空线（如图1）。

方法一

1.依次打开"试图"→"工具栏"→"图形"，激活"单行文字"工具，输入"年级：姓名：考场：考号："等文字。退出后，再将鼠标移到该文字上，单击鼠标右键，执行"属性"命令，选中"位置属性"→"旋转90度"，然后拖其到距文档左边20毫米处。

2.执行"图形工具"中的"直线"命令，画出一段直线（可在画线时按下"Shift"键，就可画出竖直或水平的直线），直线的长短为年纪和姓名之间的距离。用同样的方法，分别画出其他几条直线。

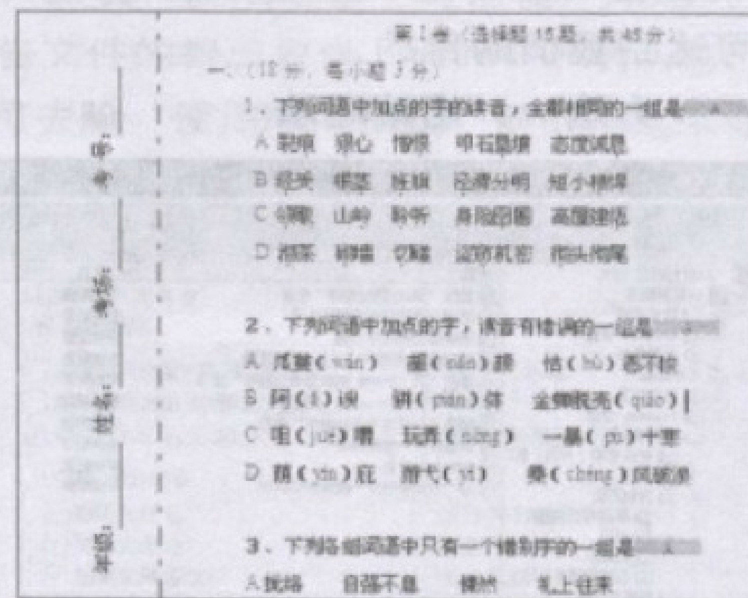
3.按下"Shift"键，依次将这几个对象选中，然后执行右键"组合"命令。

4.执行"图形工具"中的"直线"命令，画出约257毫米长的竖线为密封线，用右键单击竖线打开右键菜单，从"对象属性"→"边线端点"中，将密封线设置为"点划线"，并拖其到距文档左边线40毫米处。

方法二

1.打开"插入"菜单，选中"插入图形框"，插入的图形框高度为280毫米，宽度为35毫米～200毫米。卷头文字及密封线的制作，方法同上，但一定要保证在图形框中。

2.将鼠标移到图形框的右边线上，当光标变成双向的箭头时按住鼠标左键，拖动鼠标将其宽度缩为30毫米左右。用鼠标右键击该图形框，打开右键菜单依次打开"对象属性"→"边线端点"→"类型"，将"类型"设为"空线"。最后将整个图形框拖到试卷左边，并打开预览，查看并调整试卷头位置，直至合理。

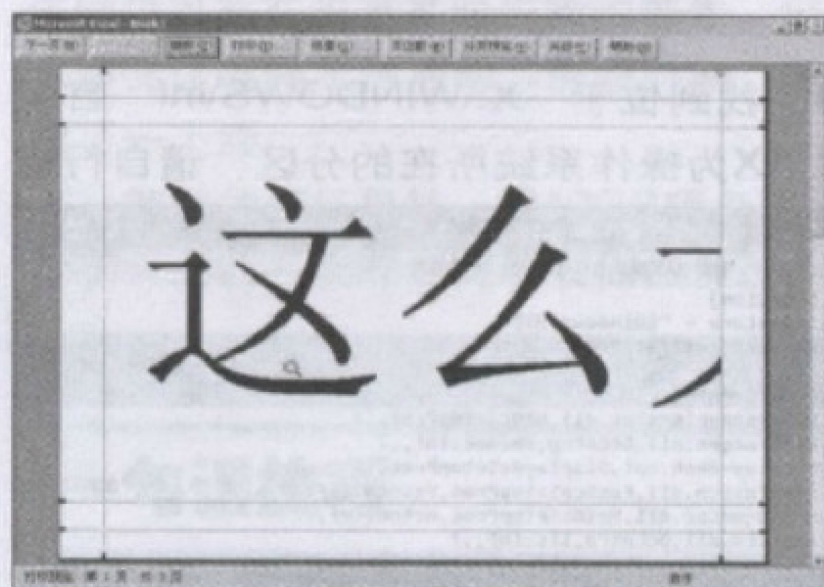

图2

方法一的优点是，操作简单，易学易用；方法二是把整个试卷头看成一个整体，可整体移动复制，多页试卷只要简单复制一次，在不同文件间粘贴即可。

制作完成后（样式如图2），可将之设为模板，在以后的工作中直接使用，非常方便。

巧用Excel打印巨幅文档和图片

■青海 陈荣斌


图1

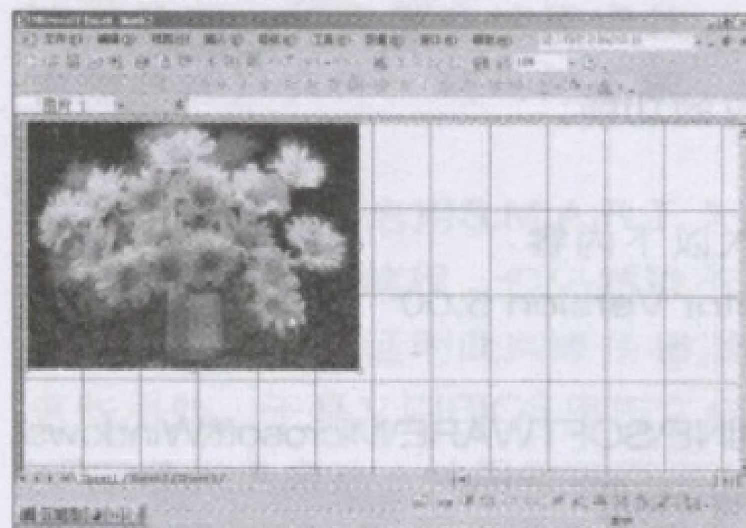
在学校和公司里，有时需要打印一些幅面比较大的文档、表格、招贴画等，而一时又找不到专门的工具，这时，不妨交给Excel来做。

我们知道，在Excel中，表格中超出设定纸张大小的部分会自动转到下一页，而且在裁剪时，Excel并不理会表格单元的内容。也就是说，如果纸张的边缘刚好在一个字的中间，Excel也将这个字一分为二（如图1）。既然Excel这样"马虎"，那么我们就可为所欲为了。

例如打印一张整开的《XXX中学在校学生人数统计表》，使用B4（8开）纸张，需纵向打印8页。首先输入需要的文字内容，设定页面大小。然后将显示比例调整为25%，增大字号，调整表格行高和列宽，使之排满8页（如图2），然后打印，最后沿表格线裁剪并拼接就完工了。

图2

打印图片就更容易了，插入需要打印的图片，选定纸张大小后，能非常直观地看到打印的效果。我们可任意调整图片的位置和大小，得到满意的效果（如图3所示，图中虚线为页边距）。


图3

当然，Excel的特长是智能化的电子表格，用它打印特大招贴画只是权益之计。所以这种方法有很大的局限性：Excel能设置的字体最大不能超过409磅（如图4，一张横放的A4纸上平行容纳两个），不过也够大了；表格的行高和列宽也有上限——546像素×2044像素。不过一般情况下，我们用不到这么大的表格。

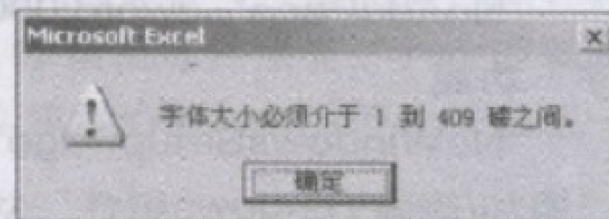


图4

应用

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

客座专家 龚胜 苏旅

问题交流



插图 宋洋

读者 封平问： 我有两台电脑通过网卡连机，一台操作系统是Win2000，另一台为Win98。**Win2000用户能访问Win98的共享目录，而Win98访问Win2000时，却提示输入密码。** 请问我该如何办？

答： 问到这个问题的朋友很多，主要是因为Win2000安全性设置更严密一些。在默认情况下，Win2000内置的Guest帐号被禁用了，你只需设法启用Guest帐号，该机就可被其他工作站访问其共享的资源了。具体方法如下：在开始菜单的“管理工具”中找到“计算机和用户管理”（如果没有，请在开始菜单属性设置中将“管理工具”选中），运行后在窗口左边找到“本地用户和组”，接着再双击Guest，把“帐户已停用”前面的钩去掉就行了。另外，除了Win2000，在WinNT/XP/2003下也存在类似问题，处理方法相同。

四川 龚胜

读者 TOTO问： 我的硬盘中C盘装的是WinXP，我想在其他分区再装Win98，可是**安装程序说未检测到MS-DOS分区**，而无法继续安装。请问该如何解决？

答： 你遇到的问题很可能是因为你在安装WinXP时将所有分区都格式化为NTFS格式了。Win98不能识别NTFS分区，如果你安装WinXP时全部分区都采用了NTFS分区，当然就无法正常安装Win98了。你要设法将至少一个NTFS分区删除，再重新分区格式化为FAT32格式，或用“分区魔术师”之类的软件直接将其转化为FAT32格式，然后就可在该分区上正常安装Win98了。

四川 龚胜

读者 甘刀斧问： 最近我买了一台液晶显示器，听说液晶显示器比较娇贵，**请问液晶显示器在使用和保养上应注意哪些问题？**

答： 首先应避免长时间连续使用，尤其是不要长时间显示固定的画面，否则有可能导致某些像素过热，进而形成坏点。其次要注意合适的温湿度，注意防潮，长时间不用，也应定期通电工作一段时间，让工作时产生的热量将机内的潮气驱赶出去。液晶显示器怕冷不怕热，在5℃以下的低温环境中使用，很可能出现工作异常的情况，要尽量避免。第三要注意经常清洁表面，避免出现划痕。如果发现显示屏表面有污迹，可用专用液晶屏清洁剂或用沾有少许清洁水的软布轻轻地将其擦去。最后要说明的是，液晶屏幕十分脆弱，一定要避免强烈冲击和震动，切不可随意对屏幕施加外力，更不可擅自拆卸。只要使用保养得当，其实液晶显示器的寿命可能比CRT显示器更长。

四川 龚胜

读者 王洪军问： 听说微软要放弃对Win98的支持，我还是一个Win98用户，**请问Win98 SE是否有非官方的“SP”补丁发布？**

答： 有调查表明Win98仍是目前使用最广泛的桌面操作系统，不过微软已很久没有发布Win98 SE的SP补丁

娱乐

问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=4

《海商王》问题集

问： 请问怎样攻打城市，有些人可派船员去打城市，有些人可派船去打，但为什么我找来找去都试不到？请问要怎么才能攻打呢？

答： 必须接到总督的任务才能去打，而且一般都是副总督叛变才会有此任务。

问： 我在城市里面盖建筑物，但老是盖起来之后就荒废了，总说“原料不足”之类的话，这该怎么办呢？我尝试了从其他城市运原料来，但也没有解决问题，最后就只好把这个建筑拆除了。这到底是怎么回事呢？

答： 根本原因就是原料不足，无法维持正常的消费需求，在仓库里多存一点就可以了，但要注意一个仓库库存最好不要超过400单位，因为超过了要多收钱，日积月累可不是个小数目。当然也有可能是工人不足，可到别的港口弄些移民过来。如果港口有移民但还是没工人的话，可运一些港口市场缺的货物来卖，也许可解决问题。

问： 游戏中仓库的容量最大是400，可我在仓库里面放了1000多的东西，电脑也不会跟我说仓库已满，也不会不让我放东西。这是怎么回事？是游戏的Bug吗？

答： 电脑当然不会说仓库已满，但多收存储费。1000减400多出了600单位，每个多出单位2元的维护费，一天

了，好在国外有人动手制作了一个大小7.7MB的SP1.1补丁包，该补丁包括了所有Win98 SE升级补丁，并移植了一些WinMe/2000等操作系统的功能：更好用的记事本，优化临时缓存文件利用率，增强对WDM/USB的支持等。不过要注意的一点是，这个补丁是基于英文版Win98的，能否在中文Win98中正常且稳定使用尚不明朗，请大家谨慎试用。

四川 龚胜

读者 廖正问： *我有一台配置不高的二手笔记本电脑，执行Win98都比较吃力，而且系统占用了300多兆的磁盘空间，但我不想安装Win95。听说有人制作了一个**精简的Win98**，安装后仅几十兆，很想找来试试。请问具体是怎么回事？*

答： 你谈到的这个精简了的Win98的确存在，它对原版Win98进行了大量修改以及优化，该系统仅占用70MB左右的磁盘空间，与原版Win98系统功能基本一样，完全能正常安装基于Win98系统的驱动和软件工具。系统速度也大大加快，且仅占用24MB的内存。最低要求486的电脑就能正常运行，因为去掉了占用资源很大的IE浏览器等，不仅开机后系统资源剩98%，也使得网络上所有针对IE的网页病毒都将失效。另外，此版本完全清除了Win98自带的老版本DirectX的核心文件，这样你就能安装真正干净的DirectX 9.0b新核心。

四川 龚胜

读者 LAK问： *我的扫描仪是2003年初买的，**现在扫出来的画面颜色模糊，甚至有些颜色不正确**，这是怎么回事？*

答： 首先请确认你的显示器或者显示卡有没有出现问题。排除其质量因素后，还要考虑显示器和显示卡的属性设置，如屏幕分辨率是否足够（一般17″显示器要达到1024×768），显示卡的色彩位数是否为32bit真彩？同时扫描的原件要（文字、图片、照片的底稿）干净、清晰，否则扫描仪再好，出来的效果也会一般。

排除以上问题后，就要从扫描仪上找原因了。

（1）扫描仪的底板玻璃是否干净？考虑到你的扫描仪可能放置了较长时间，如果发现玻璃上有灰尘，建议使用干净的镜头纸或专用的玻璃擦拭布进行清理。注意，千万不要使用所谓的消毒水、清洗剂、香蕉水、酒精之类的东西来配合擦洗，那样会破坏扫描仪特别是其玻璃部件。

（2）扫描仪的软件设置是否正确，如是否使用了合适的分辨率。需要注意的是，设定分辨率最好不要超过扫描仪硬件规定的数值，如某扫描仪光学分辨率最大为600×1200dpi，则实际扫描时分辨率设置就不要超过600dpi。简单地说，最大范围就是以数值少的分辨率为准，如果超出了这个范围，如使用1200dpi以上的分辨率，那么扫描出来的图像效果就会模糊，这是因为软件插值所致。同时，在扫描图片时，不要过多地使用扫描仪软件内自带的所谓色彩滤镜（如鲜艳模式、增强模式等）。不正确的色彩调整也会导致扫描图片的色彩失真。

湖南 苏燕

读者 斗豆问： *我用的是精英BX的主板和C3 1.0G的CPU，**外频**好像最高可达到115，但**倍频**好像只能调到10，所以我最高也只超到了1.15G。请教怎样才能打开倍频？*

答： CPU的频率计算是按照外频×倍频来确定的，所以要想超频CPU的话，除了外频的提升，倍频的修改也是很重要的。不过据我所知，近几年市场上流通的Intel CPU包括奔腾Ⅲ、赛扬Ⅱ、赛扬Ⅲ、P4和C4等多是锁住了倍频，一般是无法通过主板跳线或BIOS进行修改的。极少量工程版新品的Intel CPU可能没有限制倍频，但也是很难找到。在这点上，AMD的CPU无疑要好一

就是1200多的维护设施费。所以仓库爆满时就赶快盖仓库，要不然就是把货物运出去卖；如果不能盖仓库（没地？没钱？没建材？）或船不在身边，那就卖城镇吧。仓库管理很重要，有事没事就去看看，把累积太多的资源给处理一下，不然会亏死。

问： *请问藏匿处要如何增加居民和工人呢？我盖住宅，但人口一直不发展，住宅还有空位，工人一直请不到。怎么办？*

答： 航海图上如果有“移民+”标志的话，你就可到那个港口，点“交易”→“装备栏”（买水手大炮那栏），最下面的就是移民人口，把他们装上船，再带到你的隐匿港，下船就好啦。

还有就是要盖住宅和工厂，吸引工人，要等一段时间后就会有人进入当工人了。当有人口时，要注意隐匿处人民消耗的日常用品，随时补给，那样才会吸引更多移民来工作。

问： *那个总督已准备把女儿嫁给我了，本来很开心的！但他说要准备足够的食物，但又没说具体要多少，请问要多少才能结婚啊？*

答： 食物是越多越好，差不多每种都在80桶以上，否则婚礼就开不成功。其实，需要的数量是要看那个城市的人口。你只要去市集，看如果要办宴会需要多少食物，然后再供给比要求多一点点的食物就好。不过，劝你不要那么快结婚，因为海盗绑架你妻子后要你拿赎金时就更头痛了（赎金50万～90万）。

问： *我在自动贸易时经常被海盗抢，要怎么解决这个问题？*

点，通过进行所谓的“金桥手术”，不少Athlon XP和Duron CPU都可轻松修改倍频从而达到超频的目的。对于你的CPU而言，估计是难以修改倍频来超频了，只有通过修改CPU外频来达到目的。不过，系统主板外频的提高会对显示卡、声卡、硬盘、软驱等设备带来一定的影响，甚至出现系统设备无法工作的情况，所以操作时要倍加小心。

湖南　苏旅

读者　丰丰问：我的电脑主板USB接口是1.1的，可预计要购买的数码相机是SONY F717（USB为2.0）的，能正常连接使用吗？不能用的话有什么办法解决？

答：一般情况下，高速USB设备（即USB 2.0）接入USB 1.1的接口是可以用的（前提是该设备电源供应正常），不过在Windows操作系统下会出现诸如“一个非高速设备接入系统……”等提示，在使用时就不可能使用高速模式进行数据传输，即只能支持以USB 1.1的速度进行传输，这样性能下降很多，也不能体现出USB 2.0设备的优越性了。如果你的主板上没有USB 2.0接口，又想正常使用USB 2.0设备，建议升级主板或购买一块PCI接口的USB 2.0连接卡，前者花费较多而后者投资灵活。目前市面上较好的PCI接口USB 2.0卡有采用NEC、VIA、ALI芯片组的，据说采用NEC芯片组的卡性能不错，而我个人使用的是ALI芯片组的USB 2.0接口卡，感觉也还可以。

湖南　苏旅

读者　Elix问：最近打开IE浏览器上网时，每次都会**跳出“内容审查不通过！请输入监督人密码”等安全提示窗口**，怎么办啊！如何修改？

答：如果没有第三方的安全软件控制的话，很明显，你的IE浏览器被设置了分级审查，如果是误操作而需要消除这个分级功能的话，可在“工具”→“Internet选项”→“内容”里设置。步骤是先选择“启用”，在常规里面进行更改。如果不能解决问题，则需要通过执行Regedit修改注册表，找到键值：HKEY_LOCAL_MACHINE\Software\Microsoft \Windows\CurrentVersion\Policies\Ratings，然后将其目录下的Key键删除，即可消除分级审查功能。

同时提醒一下：Windows的IE分级审查功能不算很强大，如果在网页监控方面要求很高的话可采用“美萍”等专用软件。

湖南　苏旅

读者　袁飞问：DDR400的主板能用**DDR266**内存吗？反过来呢？请问如何判断内存是否以DDR400工作啊？DDR266和DDR400在速度上的差异到底有多大？

答：支持DDR400内存规格的主板一般都能向下兼容DDR266、DDR333芯片的内存，前提是在CMOS设置中正确设定内存运行速度。但要注意，设置过高容易导致死机甚至无法开机，过慢则压制了性能。而对于大部分只支持DDR266、DDR333的主板，对DDR400的支持也是没有问题的。如许多KT266、KT266A、KT333的芯片组主板就可使用DDR400的内存，如果出现一些不稳定因素，建议升级新版本的主板BIOS并在CMOS设置中将内存速度设置为适合266MHz、333MHz等前端总线使用。

查看内存是否在DDR400工作的前提是正确使用支持DDR400的主板（如Intel 865PE/875PE主板和VIA KT600、NVIDIA NF2主板等）和DDR400的内存，同时在CMOS设置中正确设定内存运行速度。此外，一些测试软件如SiSoftware Sandra等在其综合信息和内存带宽测试中都可查看内存的工作情况。但在实际使用中，DDR266和DDR400的性能差别不大，并不像其数字所标的那么大。

湖南　苏旅

答：有一个方法可尝试，就是让自动贸易的船上不装大炮，也不放弹药等物品，船员数也用最小值，在船被抢时就会自行逃跑，这时只需偶尔去教堂补一下士气就可以了。

问：海战时有什么技巧，尤其是在以少打多时，要怎样对付敌人呢？

答：要以少打多首先得选船，条件是船速要在12节或以上，同时要性能好，转弯性能高。符合上述条件的有以下几种船：1.三桅帆船，速度12节；2.西班牙大帆船，速度13节；3.快速轮船，速度14节；4.军用大炮快船，速度12节，但转弯性能非常好。

接下来还要注意战前准备，水手数当然是要满值，小刀数至少要和水手数一样多，火炮数自然也应该是全满，炮弹则越多越好。

以上是战前准备，接下来是实战。第一阶段是要减低敌船速度，即用链弹（两头圆中间一根棍子的那种）降低敌船速度。要特别注意风，一定要侧风或顺风，不然会被追上。要有效地利用战场的纵深来作战，争取将所有敌船的船速减到一半以下。第二阶段是大量杀伤敌船水手，换用霰散弹对敌船水手进行大范围杀伤。注意，当敌船的水手降到最小值后就不会再下降了，所以就不要浪费炮弹了。最后是掳获还是击沉敌船就看你的需要了。

问：我常常看到被海盗掳走的各国船长，这是怎么回事？我可否攻击这个船队？有什么后果？

答：应该不是什么“被海盗掳走的各国船长”，而是被某国给予了私掠许可证的船队，就是该国承认的合法的海盗。你要攻击他们，就和攻击那个国家的船没有什么区别。



本期给我留下深刻印象的是“专栏评述”中的《3·15——电脑用户的清明节？》。的确，3·15仍然是节日，仍然是承认消费者为弱势群体的无奈的节日。文章不同于以往此类题材，并不是在曝光一些小打小闹的造假，而是在探讨业内普遍存在的问题，这不禁让人失去了信任的基础。“诚信”这个我高考时的作文题目直到我上大三了还只能在杂志当中供人们来凭吊，想想真是可悲，也反映出现今的客观情况。“社会是否需要诚信？”这几乎可以看作一句废话，但是接下来的问题是为什么社会的需要得不到满足？我们年年都在喊，喊过来喊过去，喊到现在还只是停留在喊的阶段，以至于喊到我们需要借助“凭吊”才能维持自己向前看的信心。是到了用健全的法律制度和严格的执法程序来维护我们作为消费者存在理由的时候了。

■快评手 陈冰

请你快评：针对08期杂志你印象最深刻的部分作出简洁精辟的评论，200至300字之间。快评信箱为linxiao@popsoft.com.cn。

林晓：06期上刊登了“硬件评析”栏目的征稿启事，那其它栏目对稿件的具体要求是什么呢？很多读者都非常关心这个问题。是啊，谁不希望从读者变成作者，看见自己的名字变成铅字出现在杂志上。那么，就请仔细阅读我特别为大家准备投稿指南吧。

《大众软件》投稿指南2004版

指南1

稿费：稿酬标准根据文章质量和作者级别，每千字从100～250元不等。“应用心得”以及“有字天书”稿费另行计算。

发稿后两个月内，稿费将根据作者所给的通信地址及邮编由杂志社邮寄给作者。

指南2

如何投稿：

A)部分栏目的投稿要求和方式请见指南3。望仔细阅读。

B)对没有在指南3中列出的栏目，投稿信箱请见杂志页眉。

C)鼓励并欢迎使用电子邮件方式投稿，因为电子邮件方式稿件处理比较快捷简单。请使用附件发送稿件，不要将稿件直接贴在电子信件中。

D)电子邮件收到后，编辑会在一周之内给予回复。没有收到回复前，请勿一稿多投。

E)因编辑部人力物力有限，用纸信件方式投稿请自留底稿。纸信件投稿如果两个月内没有用稿回复，请另行他投。

F)请选择合适的投稿信箱，如果无法判断自己的稿件属于哪个栏目，则将稿件发到我的信箱：linxiao@popsoft.com.cn。

指南3

部分栏目的投稿要求和方式：

实用软件

文章取材：从栏目的名字不难看出，我们选稿的基本原则就是实用。所以我们的文章绝大多数都是围绕实际应用展开的，以解决方案为主，也就是为了解决某个具体问题展开的文章类型。当然，有时也会出现一些知识性文章，不过实用仍然是文章的重点。栏目里一般不会出现介绍单个软件的文章，只是有时候会对系统自带的某种功能或是某款经典软件进行深入挖掘，因为很多我们最熟悉的东西，往往也是我们最不了解的。另外，今年我们也会尝试做一些同类软件的横向对比，但并不是做成像硬件栏目横评那样的大专题，只是为读者选择软件提供一种指导。当然，我们也会给出对比后的编辑选择意向。

栏目结构：栏目中一般不会再出现小于1页的文章。每期都会有一篇与操作系统相关的文章，长短不限。单数期的两个固定子栏目为“工具快报”和“我的办公室”，前者介绍最新的国外共享或免费软件，一般不会触及知名的大型软件（那些会放在“新品初评”栏目中）；后者是围绕Microsoft Office实际应用展开的文章，一般为连载。双数期的两个固定子栏目为“中国共享软件”和“幻彩多媒体”，顾名思义，前者旨在推动中国共享软件的发展，除了最新的软件介绍外，还将有一页用于介绍软件作者或是针对软件热门问题的讨论；后者则是围绕大型多媒体软件展开的应用类文章，一般为连载。“新品初评”和“业界动态”的文章是由评测工程师和栏目编辑撰写的，所以不接受此类投稿。“工具快报”和“中国共享软件”栏目有专门作者完成，热心读者可以向我们推荐优秀的新软件，但是不必撰写内容，除非你想成为这两个子栏目的作者。

投稿要求：稿件最好是纯文本文字，段首不空格，文中标明配图位置。图片尽可能多一点，尽量大一些，最好为BMP格式。稿件请尽量采用电子邮件发送到下面的投稿信箱中。以每页4幅图计算，一页可容纳1500字，文章要在两页以上（含两页）。选题在不违反“文章取材”原则的基础上不做限制。如果对自己的选题或文风没有信心，可以先通过E-mail和编辑沟通或先写出较为详细的提纲，以便我们进一步讨论。

投稿信箱：iCat@popsoft.com.cn

硬件评析

投稿信箱为：darwin@popsoft.com.cn，具体要求请见06期91页。

网络时代

本栏目的宗旨是关注网络生活，方便网络应用。网络的迅速普及使得越来越多的人在学会了简单的浏览网页和收发E-mail，在这之后如果需要进一步的提高，无论是局域网中的各种应用、经典或者另类软件的使用，还是上网的心情感受、遭遇的奇妙经历，只要是和网络有关的内容，本栏目都热情欢迎。当然，也可以是技术上或者市场观察上具有前瞻性的文章。稿件篇幅最好在2000字以上；最基本的要求就是要实用，能够非常清楚地说明或者解决问题，如果在实用的基础上讲得有趣就最好不过了。“网罗天下”这个小栏目是最需要大家支持的，主要是讲一些网上比较新奇或者有趣的视频、Flash、小游戏等等。所有文章在格式上最好采用纯文本，文本中注明插图位置（具体可以参照每期《大众软件》网络时代的格式）；图片另附，要求最好是800×600以上分辨率的彩图；图片要有说明，越多越好。本栏目稿费最为优厚，但请不要抄袭或一稿多投。如果你有什么好的选题、创意或者是对栏目有什么意见、建议，都非常欢迎来信和栏目编辑交流探讨。

投稿信箱：cjan@popsoft.com.cn

攻城略地

本着服务读者、造福玩家的原则，力求给予广大游戏玩家及时有效的帮助。为此，本栏目特别欢迎有强大快速的游戏攻破能力，有刻苦钻研、追根寻底的游戏研究精神，有努力拼搏、日夜连续作战的顽强游戏斗志，宁愿自己一人辛苦劳顿也要千方百计方便广大玩家的狂派游戏迷前来投稿。稿件要求在内容上的原则是：最新、最快、最实用、最好看；在格式上建议最好采用纯文本，稿件篇幅可根据具体情况在3000～15 000字之间；图片要求提供800×600以上分辨率的彩图，数量一般应在20幅以上，并要对每幅图有一句话说明或起个有趣的名字。如果提供的图片数量庞大，也可以在经过Cross选用后，再对入选图片加以说明。

投稿信箱：cross@popsoft.com.cn

应用心得

应用心得最基本的目的，就是解决读者在电脑应用中的各种问题。有关电脑软件、硬件、网络等各方面的心得体会都可以投稿。文章要求短小精悍，实用性好，针对性强；文字要求浅显易懂，字数最好在1500字以内，要求纯文本格式（.txt文件）。文中涉及的图片，请单独发送图片文件（.bmp等格式），并注明图片在文章中所处的位置。

投稿请发到以下信箱：say@popsoft.com.cn

锋利的盾

对已推出的游戏（包括已在国内有正式代理和国外已出版的各类中、英文PC游戏）进行评论和讨论。栏目由评论或赏析性文章构成，不再拘泥于“剧情、画面、声光、操作”等老套行文模式；可以针对游戏的某一点进行深刻剖析，客观、真实、准确、到位是本栏目的主导风格。文章篇幅最好在2500～3000字之间，稿件中应提供6～8张图片，并附以文字说明。

盾者，世间本不锋利之器；如果用锋利加以诠释，那么盾在此处可以想象为该栏目一篇篇厚重深刻的评析文章。

龙门茶社

有人说游戏是“第9艺术”，由游戏背景及文化而衍生。该栏目的主旨就是弘扬游戏文化，倡导真正意义上的游戏精神。具体来说，游戏文化所包括的领域非常广泛，可以是游戏所衍生出的背景文化的探讨、神话的渊源考证、传说与历史；也可以是针对游戏现象进行深入的剖析，题材广泛而且自由。要求作者具有相当的文化水准和较高的文字驾驭能力，一般要求5000～6000字。

在线争锋——极限竞技

展现如体育竞技般精彩的游戏竞技瞬间，报道最新国际大赛赛事。投稿类型包括流行的连线游戏技巧，经典战报的分析，顶级高手的战术探讨，热门竞技类游戏更新版本的全面介绍等等。通过国家对电子竞技的认可，竞技类游戏已正式登堂入室，让我们都来投身到这一方“热土”中！文章字数最好在4500字以内，要求配图与文章紧密结合。

上述栏目投稿信箱：yangli@popsoft.com.cn

邮购说明

林晓：河北的天亮、辽宁的李博、浙江的林麟、河南的尚晓栋等读者来信询问如何订阅和购买《大众软件》，尤其是过期刊的购买。非常遗憾地告诉大家，杂志社的邮购负责人那里已经没有2004年第3期的了。目前杂志社2003年的过期刊有：04、06、07、08、09、12、15、16、17、18、20、21、22、23、24期，2004年的过期刊有02、04、05期。如果有哪位读者知道其它期《大众软件》过期刊的消息，请及时告诉我。

杂志的邮购地址为：北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦4层《大众软件》邮购中心收，邮编100036。咨询电话为010－88118588－5006，拨打总机电话后请直接拨分机号，不要听自动答录。**咨询E-mail是club@popsoft.com.cn。**邮购费为杂志期数×6.8元＋5元邮费（无论多少期杂志，都只收5元）。杂志将采取挂号邮寄方式，确保寄到邮购者手中。请不要钱夹在信件中。邮购中心收到汇款后一周内将杂志寄出。

春游札记

■本刊记者 冰河

密谋

春天来了，一切都变得不一样，也许这就是春天。

“我要去新马泰旅游！！”终于在一个普通的、寂静的、但是进行排版的夜晚，某个记者在新闻和专题的压迫之下，发出了绝望的呼声。

“又惦记新街口、马甸、北太平庄啦？你上次去那里丢了自行车之后不是说发誓再也不去看美女了么？嘿嘿嘿……”另一个胖子发出了阴险的笑声。

“那里有美女么？我再倒霉也不至于被开水烫了右脚吧！”开始反唇相讥，排版之夜的论战悄悄拉开战幕。

“是左脚！拜托你还是记者！调查清楚再发言！就算大家是熟人，我也要告你诽谤！”胖哥也不示弱。……

关于“旅游”的暴风雨虽然结束，但总有些淡淡的水雾留下。而且，不知道为何它飘荡到了编辑部领导的耳中。在经过了一番不知如何激烈的探讨之后，编辑部众人的信箱中接到了一封群发邮件。

“各位同仁，你们好！编辑部将于3月15日（下周一）组织春游活动，欢迎大家积极参加。”

一番欢呼之后，却发现后面还有几行小字：“关于本次活动占用的工作时间，请自行安排好工作计划，截稿时间不受影响。”

“哎呀！我周三交稿啊！”“我要周二交啊！天啊……”惨叫声此起彼伏不绝于耳。



出行

众人从楼上不断搬下牛羊肉、竹签、矿泉水、卫生纸、木炭等物资，开始调度车辆装运。这引得大厦不远处清真饭庄的老板投来警惕的目光，大概以为有人要开烧烤店。

“车辆是充足的。”生铁同志挺着气派的肚子站在台阶上做高瞻远瞩状，望着车辆有条不紊地驶出停车场，激动地对身边的林晓清点此次参予活动的车辆：“你看我们的队伍多壮观！捷达、菲亚特、起亚、金杯面包车、红旗四轮拖拉机……嗯？菜市场的拖拉机没事干跟着我们的队伍干什么？你看你看iCat还和我挥手呢！小样喊什么？我上不上车？……等等我！”

春游的地点，据前期踩点的几位先驱者说，处在大山深处，人迹罕至。但这带来了一个问题，编辑部里习惯狂奔于“激情的平安大道”的司机们，不得不在野花等少数先驱者的车背后走“理性的四环路”。一贯喜爱《大富翁》游戏的野花同志祭起乌龟卡，笑着对大家说：安全第一，安全第一。直让狂人、fly等《地下狂飚》的玩家恨不能改装野花那辆车的引擎，一脚踩到张家口。

经过90分钟游荡，车队终于在一个前不着村后不着店的地方停了下来：左侧小河潺潺流过，右边铁轨蜿蜒穿行。河滩上乱石密布，间或有几块平坦之地；铁道上交通繁忙，五分钟便有一趟火车拉着汽笛路过。附近农家小院门前黄狗忽然见到许多人来此，兴冲冲迎了上来。“旺财？！你怎么也在这里？”队伍中几个人同时发出了惊喜的呼声，看来的确找到组织了。

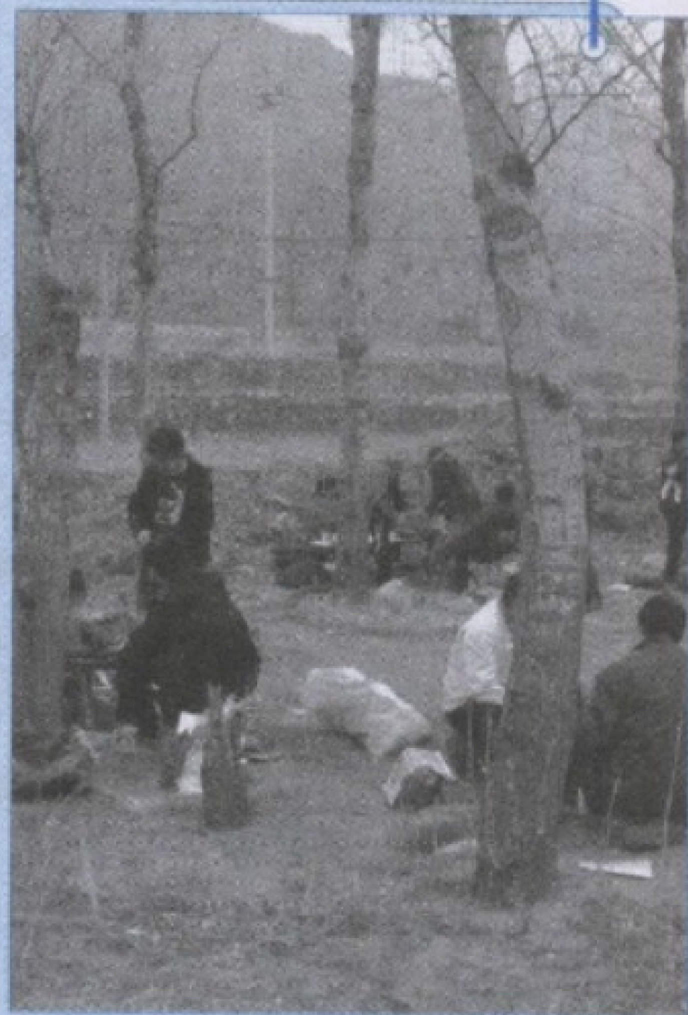
走秀

仅仅烧烤显然不能发泄大软人无穷的精力。烧烤之后，蓄谋已久的露天时装秀开始了。各个烤肉摊档上的人们拿出事先准备好的各色报纸，拉出一个牺牲品就装扮了起来。成就如何？不多叙述，请各位想象一个：国民青春美少女、加勒比恶丐、街霸大相扑、无敌变形金刚……若是饭后天天有这么一场表演，吃饭都是件不容易的事情。

烧烤

架炉子的架炉子，分木炭的分木炭。这引火也是个学问，野花同学耗费了大量的报纸，没有把炉架上的木炭引燃，反倒把底下垫着的木板点着了。还是来自火锅之乡的ACJ同学经验丰富，带着冰河砸碎了几块大木炭引来了珍贵的火种，然后这一点点燎原之火终于传遍了群众簇拥的各个炉子。

说到烧烤，这可是个技术活，为什么呢？因为内容繁多，不但有牛羊肉，还有红肠、土豆和红薯。来自新疆的冰河显出了英雄本色，在几个炉子上忙个不停。“赶快串肉，这边的火正好！”“翻一下翻一下，你这香肠都成焦炭了。”“红薯等会再烤，现在放进去岂不是当柴火。什么？你就是要当柴火……”浓烟滚滚之中，一串串似熏肉又似烤肉的美味就此出炉。不过烧烤这营生的技术门槛显然比IT业要低多了，不一会ACJ、fly等人也有模有样的吆喝起来，“羊肉串啊新疆的羊肉串……”生意好得很。P



林晓： 发稿之日，听到西班牙连环爆炸的消息。面对依然充满流血与死亡的世界，我们能够做些什么呢？

前文介绍：执行任务的特种部队损失惨重，但仍然有一支小分队突进到敌人的堡垒之中。现在，他们必须炸掉那坚固的岸防大炮，为大部队的顺利登陆扫平障碍。

风中的呼唤（三）

■射雕工作室 金亮 肖稚女

“我看不下去了。”二等兵安迪说道。

“我们往里撤。”下士布克紧紧捂住自己的嘴，不让自己叫出声来。

日本兵把门一脚踹碎，屋里尽是瑟缩的平民。就在他转身的一刹那，安迪用刺刀划开了他的喉咙。但是安迪的身体也猛地一震，冲上来的日本平民把另一把尖刀扎进了他的身体。

“安迪！”布克拼命扣动手枪扳机，肾上腺素的大量分泌，让他的视野被血和火的慢镜头充斥：硝烟、血肉、倒地的战友，一切都像老电影一样变成了黄颜色。

上尉所在的另一组，士兵更是死伤累累，死去的通讯员还忠实地保持着发报的姿势。此时天空下起了雨，泥泞中的危险更令人颤栗。一道闪电划过，亮光中一张狰狞的脸冲了过来。尉立刻开枪，将那张脸打得粉碎。

雷声这时响过天际，美军微弱的枪声在自然的力量面前显得如此渺小。又一道闪电划过后，上尉周围已无一个活的弟兄。他压上最后一只弹夹，抬起手臂，火光中他的脸色铁青。“神啊，看看你的天使们吧，他们将要回归你的怀抱了……”

他连续扣动扳机，在电闪雷鸣中射击。海面又传来一道闪电，但是“雷声”却极为响亮，海军终于修正了目标，强大的支援炮火落在仓惶后退的日军中。望着撤进废墟中的日军，随着枪的滑落，上尉跪倒在地，任由雨水冲刷着被硝烟呛得生疼的脸。

9

另一边，海岸炮台的爆破作业点已经选好。风钻从狂吼中倏然停了下来。樱桃抬起肮脏的脸，已经没有心情去和钻头生气了。

“新钻头”，他的脸上显露出不甘。一道道污泥留在被雨水冲刷过后的面部皱纹里；湿透的军装裹在他身上，黑黢黢的活像只大蝙蝠。

“这是最后一个了”，圣·托斯颤抖地递过去，“你能保证钻完吗？”

“别分我的神……”樱桃继续低头工作。

“钻了多深？”这回是上校发问。

“够了，别烦我！”他站在原地踌躇了一会儿。“11英寸。见鬼，要是矿工班克斯在就好了，也许他能找到岩石的薄弱点。”

“听着，士兵，班克斯在坠机时已经死了。我不想打击你，我也不想问你消耗了多少钻头和炸药。我只知道如果在进攻发起前还不能把地下炮台的天棚打通的话，我就必须攀到探出炮身的悬崖上把定向炸药扔进去。”上校站在弹坑上说道。

“你想安慰我吗？用不着，我能行。”

“你怎么行？”

“我就是能行。”

“好吧，我相信你。”上校走开后望着悬崖凝视，海

军的炮火也无法打断他的沉思。不知过了多长时间，他听见樱桃“嘤嘤”地哭声，心头感到一阵如冰的收缩。他的膝盖忽然感到承受着不可承受之重。他慢慢跪下，双手抓起一把泥土，说道：“上帝啊，天使们已经尽力了，你就不能帮我们一把吗？”然后抓紧手边的背包，摸了一下里面沉重的定向遥控炸药，向悬崖走去。

“等等，长官。”圣·托斯拦住他，“你真的要去吗？不可能爬上去的。我们就在这里爆破，集中所有的炸药炸塌城堡。”

“别傻了，士兵，在这里爆破顶多是进行一场昂贵的焰火表演。现在你们收拾好，立刻支援‘座天使’；带上麦迪逊的尸体，别让他留在这儿。这是命令！”

“但是你答应过要带我们一起回去的。”

上校摸了摸对方的脑袋，替他擦去脸上的污渍，苦笑着说：“我做不到了，孩子。飞机坠毁的时候只有我们跳伞，其他人连尸体都找不到了，除非奇迹发生……”

“你要留在这里吗？长官。”

“我发了誓……”上校背过脸去，不忍心再看圣·托斯脸上四溢的泪雨，转身向雨幕中走去。

“你就这么决定走了？”雨幕的那边传来一个熟悉的声音，“不让你的教父为你做临终祷告吗？”

那一刻，对于杰克·巴林格尔上校来说，奇迹真的发生了——教父胸前的银十字架在雨水中闪着微芒的希望之光。他微笑着走过来拥抱住上校，把一股从未有过的力量传递给他，在渐渐发白的黎明中就像上帝的臂膀托起了即将倾覆于暴风雨中的小舟。

石墙解开自己的背包，倒出10几个特意带来的沉重备用钻头。他弯下腰为自己的小聪明窃喜着，脏脸上露出一口白牙。更重要的是对于城堡砖石的估测。对日本建筑了解颇深的高桥仔细地敲打地面，倾听着响声说道：“砖墙并没有那么厚，因为使用砖石结构会占用过多的弹药储藏空间。为了减轻钢架房梁的压强，除了面对海面要承受舰炮轰击的那一侧保留原有的砖石结构外，其他地方的砖只有1英尺厚，下面则为木制结构。”

一缕阳光穿过阴霾的夜色收拢了滂沱大雨。风钻再次欢快地转动起来，把地面冲得发抖。地面的抖动越来越大，小石头跳了起来，继而植物的根暴露出地面；临近的树木失去了支撑纷纷倒地。地面的抖动似乎渐渐超过了预想的极限，猛然间，像是地震般把上校再次掀翻。

“见鬼！这是第3次了。”他掏出望远镜向海面望去，“怎么回事？”

海平面上抖出一丝金光，像希腊神话中的睡神休普若斯睁开了眼睛。在金光闪闪的海面上，几条修长的黑影出现在天际。随着太阳逐渐升起，那些影子开始连成一片，让每个看到这一幕的人都变得目瞪口呆：那是怎样一支庞大的舰队啊！密密匝匝的天线组成了壮观的钢铁森林；无数的巨炮从洋面下升起，和登陆艇一起在海面上投下巨大的剪影，仿佛令人颤栗的海啸在天边酝酿。那舰队如此强大，以至于它们每进行一次通信，就会产生一阵强大的电磁风暴。一阵振聋发聩的齐射在舰队中炸响，城堡的地面立刻颤抖起来，就好像是来自远古地心的生物挣脱了沉睡的束缚，猛地冲上地面。接着潮水般地登陆艇冒着岸炮猛烈的轰击勇敢地冲向海滩。

5点正，登陆开始了。

“趴”的一声，地面的石板被钻开了一个大洞。上校立刻安置好了那威力巨大的定向遥控炸弹。他从弹坑里爬出来，樱桃揪住他，用像是沉得抬不起来的手指了指基地的铁丝网外。

环行防御圈另一侧的日军士兵发现了登陆的方向，蝗群般赶往登陆场支援。有几只登陆艇从岸炮的射击死角钻了过来，但后面的一个追随者没有这么走运，几团火焰把它们打得支离破碎。冲过来的登陆艇群让日军就像见了血的鲨鱼一样，而面前的几个美国人是他们的第一批目标。

“喀，哗啦”，几声清脆的拉枪栓声立刻在圣·托斯肩头响起。随着枪声，打头的几个日本人当场人仰马翻。石墙的机枪子弹飞过尸体，开始压制继续涌来的敌人。

“快爆炸！快点！”樱桃手忙脚乱地操作着遥控器，可是炸弹像石头一样毫无反应。“炸不了！登陆舰队的无线电信号干扰了遥控器！”他哭了。

“想办法！不然我毙了你！”上校换上一个弹夹，下了死命令。一声闷响在他耳边炸起，他的脸上当即挂满了脑浆和鲜血。上校本能地摸了一下脸，樱桃倒在了他怀里。樱桃的颅骨被掀开，挂在骨头上的半截头皮下，大脑还在微微蠕动。

“石墙，撤退！”上校喊。但是晚了，一颗子弹砰地一声射进石墙的脾脏，他喷出一口鲜血。

“总得有人留下来，人工引爆炸弹吧……”石墙勉强笑道，指了指胸前的军士牌，“留下来的不应该是你……你还得把这个带给我老妈。再告诉高桥，好像小日本也有不错的。”

“撤！”上校看着石墙的双手从自己身上滑脱，栽进弹坑，艰难地下达了命令。

一个日本军官端着步枪冲了上来，藏进丛林里的美国人让他极为愤怒。他看着弹坑里的石墙，对方不紧不慢地整理两根引爆电线，挑衅似地看着他。

“看看我们谁的动作快！”日本人狂嗥，一刀砍掉了石墙握着电线的右手。

海面上舰炮的压制火力更加猛烈了，城堡上的废墟纷纷倒塌下来，但是这样的震动仍然不能伤害到坚固的地下堡垒。勇敢的登陆艇群绕过被击沉的同伴不屈不挠地前进着，残骸和油污的余火映照着艇上士兵的眼睛。岸炮像是受了伤的野猪，发出猛烈地还击。随着一艘登陆艇又被击毁，大块的碎墙也如雨般被震塌。

“知道我要毁了它，它不愿意……”石墙忍住剧痛抓起两根电线，“上帝助我！”但是上帝并没有听到他的呼唤。一阵剧烈的震动让木制结构的弹坑底部发生了断裂，将石墙和大块的碎石抛到空中。石墙挂在天棚上，三个手指抓住弹坑上的木板碎片，另两个手指握紧电线。他听见地堡中日本人拿枪冲过来的声音，听见上面日本军官挥刀

的风音，冷笑："你征服不了我……"

10

他们被从未感受过的一系列爆炸吸引，回过头来——先是一个小爆炸，然后沉默了一会儿，一团巨大的紫红色火球从城中窜出来。被诱爆的弹药照亮了整个海天，连美国舰队的炮火都黯然失色。

"战斗还没结束呢，"教父看了看无语的上校，从地面上抓起一把泥土放在上校手里，"列兵麦迪逊和勒犹纳在这里牺牲。他们的身体溶进这里的土地，正如他们从泥土中而来，阿门……"

上校沉默地跑在最前头，把泥土放进行军水壶里。迫击炮弹在他们周围爆炸，卷起棕榈树一样的高大烟柱。穿过空地、穿过遍布尸体的黑暗战场，击毙无数藏匿于村镇房屋中的日军士兵。和部下一直战斗到早上的上尉，他像是被一个黑暗的空间吞没，执着地护卫着两把泥土。一把代表麦迪逊和勒犹纳，一把代表坠机处甚至还不知道姓名的士兵。他们一直冲。圣·托斯的狙击步枪节奏分明的撞击声，高桥使用军刀劈断骨头的声音，教父投掷手雷的声音，都不能让麻醉了自己的上校停下来。直到那一刻，海滩上的阳光照在他的前额，在那一瞬间，他清醒了。周围是登陆成功的美国海军陆战队士兵。

"清点人数。"他说道。

周围的人满含敬佩地看着生还的人们，好奇地打量他们裹满泥污和血的身体。有人凑上来想要开个玩笑，撞着高桥的身体说道："你们抓了个俘虏？"

"咚"的一下，圣·托斯的枪托砸在了那家伙的裆上，"对不起，一时手滑……"

"'炽天使'还剩四人，'座天使'7人，'权天使'5人，共损失天使32人。机组人员6……"教父算到这的时候突然像想起了什么，他发了疯一样冲到上校面前，说道："我忘了还有一个人，还有一名飞行员被留在了后面！"

上校猛地转过头来，他的眼睛里分明地写着蛇一样的恶毒。

"你想怎么办？"教父问道。

"滚开，你是干什么吃的！"上校立刻跳上了一辆救护吉普，同时命令高桥和圣·托斯上车。

"我和你们一起去！"

"车上得留个位置放担架！"上校恶狠狠地讽刺道，"你要是能的话，找一队人接应。"

吉普车猛地抽搐了一下，向原路驶去。

"我想我也有责任，我也忘记了飞行员还在那里。"高桥说道。

"那和你没关系，"上校终于打破了沉默，"如果你是个上士，或者教父也是个列兵，也许我不会生气。但他是中士，长官在士兵面前应该无所不知，无所不能，把每一件事情都安排好。可他竟然说把一名战友落在了后面。你能想象这是什么错误吗？如果每一个上级都像他这样，士兵还怎么相信他？"

"这就是你回去的原因吗？你相信他还活着吗？"

"因为士兵相信我。我也相信他一定还活着。"

"长官，你相信我吗？"

"是的。"

"可我是日本血统。"

上校意味深长地看了高桥一眼，说道："可你是美国人。"

"谢谢……"

麦克雷张了张干裂的嘴唇，驱散叮在上面的蚊子。烧焦的尸臭和身体上的剧痛让他不能自已。他开始绝望，害怕被抛在这里无人知晓。他移动了一下还能动的左手，用肿胀发亮的手指擦了一下腹部被肋骨刺穿的皮肤。他看着在高温中以惊人速度溃烂的伤口想要哭泣，就像一个受了委屈的孩子。他头上藏身用的棕榈树叶间或响起雨水垂落的声音，从被洗刷得碧翠的树丛上落下来的雨珠带着高处雨后阳光的气息，但是落在腐叶上却溅起一丝恶臭。雨水又一次"劈啪"落下，掉在他的眼睛里，他分辨出那是有人在接近他藏身的地方。他握了握手枪，准备拼个鱼死网破。但是随着树叶被揭开，他眼中的雨水终于化成了泪水，一只有力的手托起了他。

"你们终于来了。"

"我们来了。"

"救援部队在哪里？"

"我们就是救援部队。"

上校说话的时候非常平静，很难想象他在一小时以前曾像一只受伤的动物一样作战。高桥偷偷地观察着上校，希望能从上校头盔下的双眼中找出答案。

上校感觉到了士兵的疑惑，他把飞行员放进车里，说道："没有人会来帮助我们的，我们属于秘密单位。无名是我们的番号，沉默是我们的语言。我们不存在，也没有人会关心我们。"

"可是我们是海军士兵啊！"

"那是你自己这么认为。"上校回答完准备继续自己的工作。

"你骗我，这不可能。"高桥用简单地一句话表明了他的心理。

上校本打算上车的腿收了回来，当他观察到也许必须花点时间解释后，他解释道："十个世纪前，日本人以为中国是世界的中心；十年前，人们以为日美会永世友好；十分钟前，你只知道我们来这里是为了炸毁炮台。但是你知道为什么我们一定要炸掉它吗？在它的地下室里存放着美国失窃的一种超级炸弹的图纸和模型，只要一颗就足以毁灭一座城市。不仅如此，明天日本潜艇将运走的还有美国历年来从事细菌研究的各种记录，当然也包括使用人体的记录。你以为全世界只有日本人在进行反人类的研究吗？别天真了。还有密码，只有包括我在内的极少数人使用密码来报告任务要求，海军才会支援我们。也许你不相信，或者你想把这一切告诉别人来求证答案，但是谁会相信你日裔的话呢？何况如果你真的这么做的话，又和一个间谍有什么区别呢？"

(未完待续)

绝对女神 二次内测

我还很清楚地记得郑俊皙第一次到中国来时说的那句话：“我个人最喜欢EQ，我希望我们的《绝对女神》能像EQ那样优秀。”郑俊皙说这句话的时候，肯定不知道EQ在中国的悲惨境况，EQ是一部好作品，在全球范围内都获得了玩家的肯定，但中国玩家要理解EQ可能还需要一段时间。在这几天的中国之行中，郑俊皙对中国的《绝对女神》内测情况非常满意，虽然满意但不自大——郑俊皙不是一个自大的人。他的这番话表明了他的态度，《绝对女神》并不是定位于一个泡菜级的韩国游戏，《绝对女神》既然敢在《A3》和《天堂2》公测之际进行内测，也说明了他们对《绝对女神》的信心。

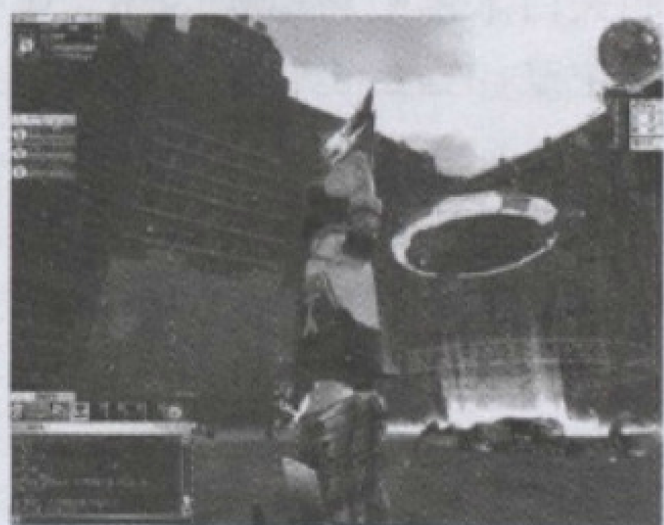


二次内测前的《绝对女神》是让人不满意的，中国玩家说：“这就是号称划时代的网络游戏？”于是，郑俊皙来到了中国。于是，第二次内测来了。

然而，在郑俊皙来中国前，《绝对女神》是不让我满意的。游戏设计的不合理、游戏方式的不人性化以及大量的Bug都让这个游戏黯淡许多。在郑俊皙来中国前，我已经对这款游戏失去了希望。好在韩国厂商看到了《绝对女神》在中国的希望，于是郑俊皙来了。

郑俊皙这次来中国考察了《绝对女神》的内测情况，可能是过于出乎韩国方面的预期，他一直表现得很满意，在和韩国方面联系后，最后终于确定会在2月初的时候带领一个技术团队再来中国，协助修复游戏的一些Bug以及将游戏的更新速度加快，保持与韩国同步。你可以想象我当时的激动，在中国目前市面上可见的游戏中，能做到和韩国同步的真是少之又少，甚至还出现过玩家等不及国内的更新速度而宁愿忍受语言不通的环境到韩国服务器游戏，这种情况不会出现在《绝对女神》里。也就是在那一刻，我的希望之火一下子被点燃了。





如果说一个优秀的游戏没有一个优秀的技术团队为之服务，那么这个游戏称不上优秀。所幸的是，郑俊皙他们做到了。经过十几天的调试，第二次内测顺利上线了。在这十几天中，郑俊皙带领的技术团队解决了仓库问题、小地图问题、贴图错误、客户端打开困难等一系列让玩家头疼不已的问题，并且还将内测版本提前到韩国后阶段内测的水平，更新了地图以及大量的怪物、NPC。还提供一套带有随机效果的任务添加系统，这个系统能随机调动任务给予玩家，一举解决了游戏杀怪升级的单调模式。同时还调整了各种职业间的平衡，努力让游戏的平衡性再上一个台阶。原来玩家们普遍反映法师过于强大、弓箭手的无敌时间太长的情况也被调整，同时提高了某些职业的攻防属性，让整个战斗更趋于真实。这次的修改使得《绝对女神》更接近一个完整版本了，也更让我相信，《绝对女神》的公测会绝对精彩。

在郑俊皙第二次来中国时，我问他是否还记得第一次来的时候说的“希望《绝对女神》能像EQ那样优秀。”他笑了，说这是他的目标之一。我问他打算依靠什么来和《A3》以及《天堂2》对抗时，他说：“我考察过中国市场，中国玩家中有近6成是在网吧中进行游戏，这点和韩国很接近。《绝对女神》相比《A3》和《天堂2》有更好的普适性，对机器的要求低很多。而且我们的游戏设计了超过40种任务，物品方面也比这两款游戏多出很多。在对角色的设计方面比较平衡，对外挂的处理也更及时，我认为这些是我们能取胜的关键。”

在中国网络游戏这块大战场上，以少胜多、以弱胜强的战例数不胜数。游戏品质并不足以成为决定成功的唯一砝码，在中国市场创造传奇的《传奇》，一开始就被很多预言家预言“失败不超过半年”，事实证明它活下来了，还活得挺好。《绝对女神》也许没有和世界大作比拼的实力，但我们还在努力，在将《绝对女神》送到世界级游戏的路上努力着。今天《绝对女神》以普适性获得了玩家的支持，明天我们将以品质来取得玩家的芳心。第二次内测仅仅只是一个开始，我们还有很长的路要走，还有很多问题需要解决。我们还在努力，就像郑俊皙先生说的那句话：“游戏仅仅只是在内测，还处于不断地修改之中，我们会尽力让大多数玩家体会到游戏的乐趣。”



第二次内测是《绝对女神》的一个里程碑，我希望有一天，《绝对女神》成功的时候能再次记起它。



喜获网易游戏金殿堂1月热门网游第一名

北京侠客行公司今日意外发现《侠客天下》已经静悄悄地当选为网易游戏金殿堂1月热门网游第一名，并在2月热门网游中蝉联第一。网易游戏频道邀请多位资深游戏评论家进行专业评选，最终选出1月热门网游第一名，《侠客天下》不负众望，喜登榜首。





网易编辑："之所以选出《侠客天下》是因为这是一款非常著名的游戏……当然，首先你要有一定的游戏年龄才能了解这一点。由最早期的文字MUD游戏逐渐演变成今天这样最前沿的网游模式，是否能够体现《侠客天下》这4个字已是游戏的关键所在。"

知名游戏评论员牧童："长久以来，武侠游戏一直是国内网络游戏大家庭中的重要组成部分，这种现象的产生多半要归功于金庸老先生以及众多骨灰级玩家对文字MUD那份难以割舍的依恋。《侠客天下》正是这样一款由当年红遍中国的文字MUD——《侠客行》改编而成的网络游戏，作为一款正统的武侠网络游戏，《侠客天下》中的各种系统设定已经日趋完善，虽然游戏画面较为朴素，但它的可玩性却是毋庸置疑的。"

资深游戏评论员拉拉："提起《侠客行》恐怕老玩家没几个不知道的。《侠客天下》正是这样一款由当年红遍中国的文字MUD改编而成。对于国产网络游戏，我们始终应该抱着支持、宽容和理解的态度。在国产游戏不断发展壮大的今天，我们可喜地看到一个个越来越优秀的网络游戏在涌现，可能在技术水平上我们还和韩国游戏存在着一些差异，但正是这样一批批国产游戏开发人才的涌现才使国产游戏国际化离我们越来越近！而且国产游戏最大的优势在于更符合中国本土文化，更符合中国玩家的口味，比如《侠客天下》正是大家所钟爱的武侠题材！"





著名游戏评论员阿兹卡班："侠客天下采用2D的游戏画面，目前有640、800、1024三种分辨模式，色彩支持16万色，以目前的游戏水平来说算是中规中矩。画面使用比较明亮的色调，配色也很丰富、鲜艳，给人清新靓丽的印象。没有其他国产武侠配色那种呆板、生涩的感觉，游戏的音乐比较出色，每个不同的地图都配有独立的江南丝竹管弦乐，烘托出了我个人比较喜欢的武侠气氛。"

此前，侠客天下已经被列为新浪游戏频道1月最优推荐新游戏。

大家同喜同贺！





新手入门ABC

中国玩家马上就能对科隆进行实战操作了，这款被众多玩家翘首期盼的3D大作是不是很难上手呢？让我用文字来为你导航吧。

Fighter：战士

战士是所有角色中体力最高的一员，其攻击力和防御力都很高。战士体内的“灵气”是其力量来源，“灵气”不同于体能，所以就算耗尽“灵气”，其体能并不会受到太大影响。“灵气”是一种类似“气”的物质，刻苦修炼而得。“灵气”技能大部分为攻击，是所有力量中发动和攻击速度最快最强的，只须很短的恢复时间，但影响泛围较小，不适合用在同时对付多个敌人的大场面上，只适合在危急的情况下使用（个人感觉好像相当于“必杀技”）。

战士职业技能说明



战士：排在最前面的是基本技能点数，要在达到一定数值后才能学习其它技能。

1：魔法恢复（Lv低时基本没有效果）；2：攻击速度提升；3：忽视对方防御力；4：升龙击；5：地焰斩（范围魔法，有攻击范围）；6：提高攻击命中；7：提升防御；8：血自动恢复速度（被动技能）；9：提高攻击（被动技能，是直接在攻击力上显示出来的）；10：元素对抗；11：加速回（SP）；12：强制生命力；13：加速回生命；14：武器精通；

战士的武器有4种武器：

剑：要求力、敏平均。

爪：要求敏比较高，特点就是高速高命中，缺点是攻击力小了点。

斧：要求力量高，高攻击，低速低命中。

枪：要求敏略高于力，速度一般，命中一般，攻击一般。

Sorceress：法师

她们的力量来自“魔力”：一种操控和激发大自然潜能的技能，最适合大场面的攻击。不过由于施咒需要时间准备以及休息时间（咒文越长则需要越长的准备和恢复时间，此时无法战斗，故需要有人保护），在面对快速攻击型的敌人时将非常不利。较高级的魔法师可以同时施用多个咒文而有较长的保护时间，但“魔力”也会被快速消耗。

法师的初期指南：

法师应该加INT和EGO（INT要多加）

法师一开始本系单体魔法加1级就好了，足够升到出新技能，然后狂加基本等级到55。

自然系的几个技能

火系：小火球、火龙波（打一条直线，攻击很高）、火墙

冰系：冰箭、漫天风雪（攻击周围全体，但吟唱时间比较长）、冰墙

地系：地震、流星

电系：闪电、群雷



法师3个重要的技能：加速魔法恢复、魔法盾、加速施法

游戏一开始打开技能界面，第一项就是法师的专职技能。每人都会有一些技能点可供升级。我们将技能点先加到“火球”上，从仙人掌开始，在仙人掌和蝎子这里将有一段很长的路要走，因为我们将用1级“火球”在这里练到12级，因为1级的火球攻击不高，所以打得比较吃力。每升1级就会有7点属性和1点的技能点可以加，法师的属性以INT（智力）为主，等级高些以后可加STR（力量）去穿装备。游戏里的技能魔法要求是跟所有角色的“专职技能”相关的，“专职技能”每升1级加5点，等级每升2级追加1点，职业技能的要求就是根据这些点数来决定能否学习的。练到出冰环后我们就可以开始去打高级点的怪了，这时你可以选择去打骷髅，也可以去骷髅洞的第2层打鱼人。如果你装备过硬或者HP比较多，可以引四五只一起炸，冰环是范围魔法，引到一起比较有效果。出了冰环后我们就得为下面更高级的魔法学习做准备了，所以冰环不能加得太高。一般2级就够了，其它技能点都加到“专职技能”上去，练到25级就可以出“大冰”了。出了大冰后技能点数不要急着加，魔法等级越高去SP越快，按自己适合的状态去加就可以。这样很快就到30级了，30级以后就需要你自己去摸索了。

Ranger（刺客）

刺客拥有最好的攻击和回避几率，技能的熟练程度会影响其防御和物理攻击力。“脉轮”力量是她体能和忍者技能的源泉，体内“脉轮”越多，其攻击防御越强。“脉轮”和“灵气”均是适合对付少数敌人的原力，当运用到学习其它种类技能时其适应力亦高。

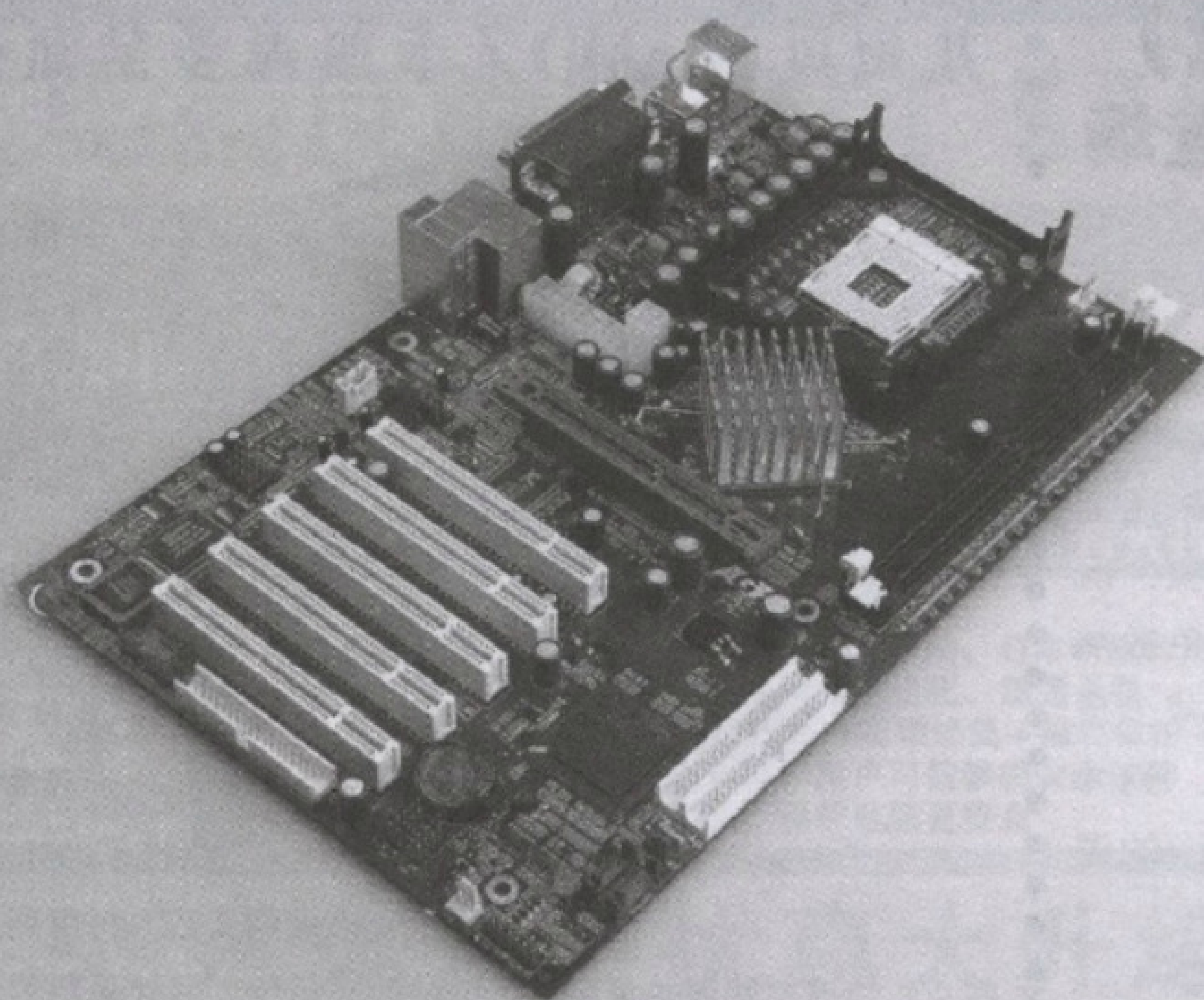
刺客在科隆中物理防御最强，攻击也输于战士，闪躲率更是居所有职业之首。先说一下属性点的分配：EGO影响OD技能时间，而刺客的OD技能是必学的，所以这个加到80左右就可以了。STR这个属性点主要是用来穿配备的，到Lv67时加到80～100就够了。衣服要求是STR188才能穿吉娜套装的衣服，不想穿套装的人就以爪子要求的力量加吧！

DEX是刺客属性中最重要的，影响刺客的攻击和闪躲，必加！

INT也是比较重要的一个属性，SP的多少影响刺客的物理防御，用光SP和满SP时物理防御是不一样的。如果有800左右的SP，其物理防御大概是45左右，而刺客就算一点INT不加，全用装备也能加到1000多SP。有2个OD是必学的，一个是狂击，一个是暴击，鉴于这样重要的原因，INT也是必加的！

篇幅有限，暂时说这么多啦。

科隆的世界精彩无限，等你一起去开创我们的天空！



昂达™ 848PN

Intel848P P4主板 ATX架构

- 支持Intel 478结构(Northwood/Prescott) P4/赛扬处理器至3.2GHz
- Intel 848P+ICH5芯片组
- 支持800/533/400MHz系统总线频率
- 支持DDR400/333/266内存
- 8个USB2.0接口
- 支持Intel超线程技术
- 支持串行SATA150接口硬盘
- 支持AGP8X图形卡介面
- 板载6声道AC97声卡
- 支持Modem/网络唤醒/开机功能(WOL)
- 2个DIMM内存插槽,1个AGP8X/4X显卡接口,5个PCI接口

仅售:499元

现在购买可凭券领取一套138元的光电键鼠套装。

上图:昂达848PN主板，采用848P芯片组，三相供电设计，板载10/100M网卡

499元或399元?!现在选购848P主板的标准是什么?

现在基于Intel 848P芯片组的主板价格比较乱，大家选择的时候可能会觉得无所适从，本文的目的是帮助近期准备装机的朋友从专业的角度提供些参考建议。

为什么现在848P主板价格比较混乱?

目前市场上848P主板有卖6百多元的，也有卖599元或499元的，甚至399元的，主要原因是因为前期848P主板价格昂贵，市场接受度不高，无论是Intel还是一线大厂手中都压了不少货，为了加速848P芯片的普及，Intel在3月份调低了848P芯片组的价格，所以目前很多库存压力小的二三线品牌及时推出了廉价848P主板。

选购标准1:是否采用3相供电设计?

目前499元以内的848P主板几乎清一色的采用两相供电设计，和三相供电相比，二相供电线路每相承受的功率大了50%，所以功率管发热比较严重，故障率较高，寿命和长期稳定性比三相供电有不小的差距，唯一的优点就是可以降低成本，而昂达848PN主板则采用的三相供电线路，并符合Intel VRM10.0规范，完全支持最新的Prescott核心奔腾4处理器，功率富余量大，运行更稳定可靠。



昂达848PN主板CPU供电线路采用三相供电设计

选购标准2:是否集成网卡?

现在装机不配网卡恐怕是不可想象的事情，目前499元以内的848P主板基本上都没有配置网卡，你单独购买一款最低档的网卡至少要花费35元，而昂达848PN主板集成了RTL8100 10/100M网卡，兼容性出色和稳定性都很出色，且你不需要为此多花1分钱。

选购标准3:品质是否有保障?

任何时候品质是最需要关注的问题，昂达848PN主板采用蓝色PCB板，插接件是著名的美国AMP牌的，声卡和网卡端子均采用了屏蔽设计，时钟处理器是全球一流的ICS公司的产品，供电线路采用绿色工业级滤波电容，总容量高达21000uf，AGP显卡和内存均采用了独立稳压供电设计，大量采用了贴片钽电容设计，稳定性更高，集成ALC650六声道声卡，有AGP/PCI频率锁定超频功能，总体规格相当不错，和华硕技嘉比是略有差距，但在二线厂商中还是占领先地位的。

选购标准4:价格是否划算?

499元已经是目前848P主板的标准，而昂达848PN主板是这个价位上仅有的采用三相供电设计及整合网卡的产品，且昂达为每位848PN主板的用户购买了一套价值138元的光电键鼠套装，可凭右边的附券领取，机不可失，请即刻与昂达各经销商联络，详情查询或网上购买请浏览www.on-data.com，或致电020-87636370垂询。

■你买价值138元的昂达光电键鼠套装，我付钱。

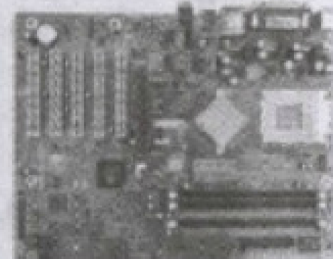
兑换券

在4月30号前在昂达代理商处以499元购买昂达848PN主板，凭此券可兑换一套昂达光电键鼠套装，费用由昂达支付(复印有效)。020-87636370

▶可将速龙XP2500+稳超到3200+的至强超频主板

昂达™ NK7U

nForce2 Ultra400 K7主板



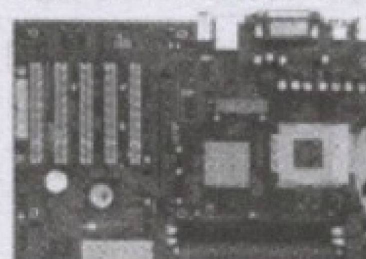
仅售:599元

- 支持FSB400/333MHz AMD Socket A结构 Athlon/XP/Duron处理器
- nForce2 Ultra400芯片组,支持双通道DDR400内存，3个内存插槽
- 整合10/100M网卡
- 支持CPU/AGP/内存/芯片组电压调节
- 不死鸟CPU防烧死技术
- 1*AGP8X接口,6*USB2.0接口,1*S/PDIF
- AC97六声道声卡

▶独有不死鸟CPU防烧死技术，稳定可靠的K7平台

昂达™ KT600N

KT600 K7主板 ATX架构



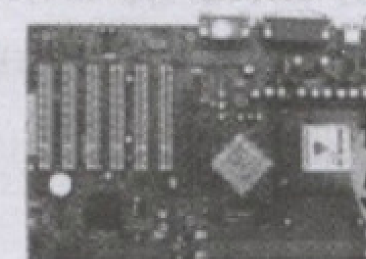
仅售:488元

- 支持FSB400/333MHz AMD Socket A结构 Athlon/XP/Duron处理器
- VIA KT600+8237芯片组
- 支持DDR400内存
- 整合10/100M网卡+AC97六声道声卡
- 不死鸟CPU防烧死技术
- 支持CPU电压调节，AGP/PCI频率锁定
- 支持串行ATA150接口硬盘
- 支持AGP8X接口,8个USB2.0端口

▶P4C处理器的最佳搭档 DIY及商务用户首选

昂达™ P5PE-X

865PE P4主板 ATX架构



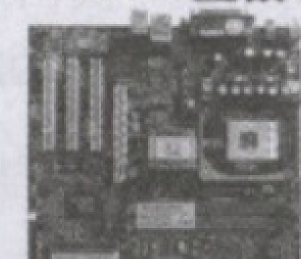
仅售:588元

- 支持Intel Socket478结构Pentium4/赛扬处理器
- Intel 865PE+ICH5芯片组
- 支持800MHz的系统总线频率
- 支持双通道DDR400内存,带宽达6.4G
- 支持Intel超线程技术
- 支持串行ATA150接口硬盘
- 支持AGP8X图形卡接口
- 板载6声道AC97声卡

▶率先推出ATI芯片组主板 内置R9100显卡,规格超强

昂达™ AP5S

RS300 P4主板 ATX架构



仅售:749元

- 支持Intel Socket478结构Pentium4/赛扬处理器
- ATI RS300芯片组，支持双通道DDR400
- 整合R9100级显卡,有TV-Out接口
- 整合10/100M网卡
- 集成IEEE1394接口,USB2.0接口
- 支持Intel超线程技术
- 1个AGP8X显卡接口
- 板载AC97声卡

广告代码:KOM4031 看广告，赢千元大奖! 凭此广告代码登录http://www.on-data.com/reg注册昂达会员，既可参加每月抽奖*! 另可在网上商城购买主板时享受10元的折扣。奖品多多，请速行动!

2004.04

特约经销商:

地区	经销商	电话
华东地区	上海梅龙镇	021-62893711
	南京金创源	025-3377862
	杭州创新	0571-88847874
	杭州源康	0571-88217119
	杭州华瑞	0571-85028491
	宁波同新	0574-87347655
	温州中瑞	0577-88861276
	苏州得江	0512-65161627
	无锡宏达	0510-2705721
	常州佳立	0519-6644857
	徐州高品	0516-3803892
华中地区	武汉新胜	027-87659363
	长沙时辰	0731-4112242
	南昌联众	0791-6295942
	南昌拓金	0791-6273303
华北地区	北京思创未来	010-62572335
	天津东禾	022-23001764
	石家庄九城	0311-7029537
	济南启亚	0531-8587423
	济南高雅	0531-6461482
	烟台普思	0535-6284191
	烟台恒光	0535-6678456
	青岛涂雅	0532-3826400
	郑州仕德	0371-8209988
	山西天源	0351-7225381
	山西艾博	0351-8710522
	大同数码	0352-7048270
	郑州一方	0371-3973586
	唐山明威	0315-2819081
东北地区	沈阳天诚	024-23998188
	沈阳万豪通	024-23903936
	沈阳力群	024-83966925
	哈尔滨浩天	0451-2546553
	吉林今天	0432-2491858
	长春博通	0431-5666819
	大连华城	0411-3610930
	鞍山浩天	0412-2227808
华南地区	广州赛科	020-87592635
	南宁迪智	0771-5332863
	南宁九方	0771-5302551
	柳州微领	0772-2826880
	厦门恒利来	0592-2222282
	福州金山	0591-7562023
西南地区	重庆八达	023-68791998
	成都通洋	028-85257266
	成都骏达	028-85440602
	昆明文浩	0871-5149119
	贵阳三超	0851-5206007
西北地区	西安瑞力	029-5516157
	兰州世纪	0931-8262730
	兰州兰丰	0931-8260757
	乌市东玮	0991-4554855
	银川先锋	0951-6035842
	西宁浩海	0971-6110059

(排名不分先后)

*奖品设置和获奖获奖名单请登录昂达网站，有效期为本广告发布之日起2个月内，昂达保留最终解释权；为本广告所有商标及Logo属于拥有所有权各公司所有；产品规格如有改动，恕无法另行通知，请向各经销商查询，对于排版、印刷、摄影方面可能产生的错误，请以实物为准。

昂达

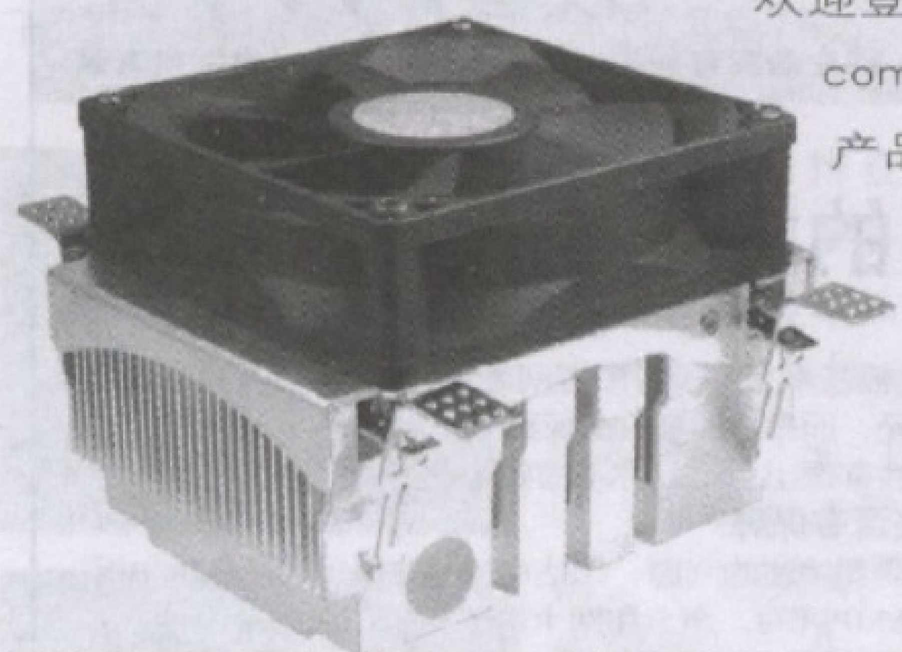
广州:020-87636370 北京:010-62105381 成都:028-86313724 沈阳:024-83990957

http://www.on-data.com

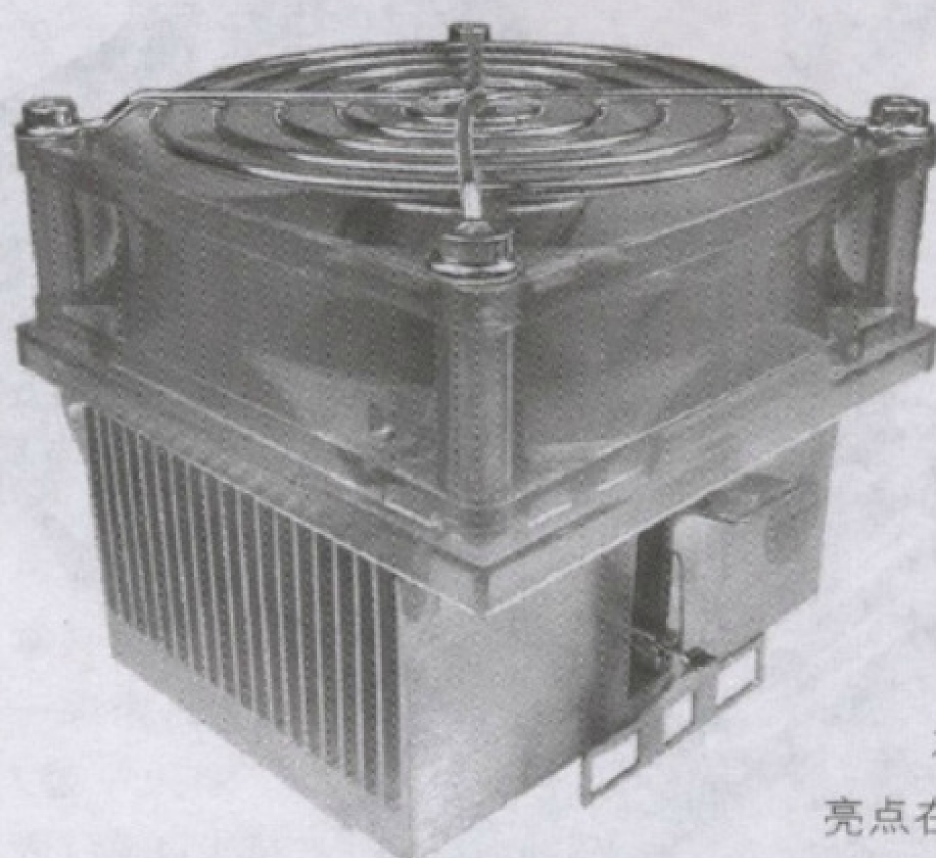
P4新一代（Prescott）核心散热器隆重登场

九州风神于近期推出P4新一代（Prescott）核心散热器——恺撒大帝，本产品适用于Intel新核心P4 Prescott 3.0 EGHz。恺撒大帝采用8025黑色风扇，风量风压大，风扇在工作中以较低转速满足Prescott散热需求，从而有效控制风扇运转时发出的噪声。在扣具设计方面，采用人性化扣具，安装完全不用工具；扣具两边均匀紧锁，既保证散热片与芯片表面的良好接触，又尽可能避免散热器压坏CPU核心的情况发生。合理的鳍片设计能够减少反弹风影响，提升风扇使用率，使热交换更为顺畅。另外散热片的加长设计直接加大热容量，有效降低CPU的温度。此款产品仅售90元。

欢迎登录www.aeolus.com.cn（市场销售产品以实物为准）



九州风神AMD之卡西摩多全新亮相



继九州风神推出P4之卡西摩多之后，于近日又推出AMD之卡西摩多。它采用低转速8025风扇，能有效控制噪声。AMD之卡西摩多最大的亮点在于散热片底部采用镶铜工艺，利用铜传热快的特点，及时将热源热量带走，散热效果极佳。另外采用的蓝色水晶透明设计显得格外时尚大方，其晶莹剔透的造型给人一种冰凉透心的感觉。在扣具方面，九州风神为DIY用户提供了人性化三孔扣具，安装方便，完全免除工具（图片）

AMD之卡西摩多采用日本NSK轴承，有效控制了风扇的噪声，从而延长了风扇的使用寿命，因而称之为“AMD静音型”。九州风神此款为DIYer全新打造的新型散热器产品售价68元。

详情请登录www.aeolus.com.cn

技术服务电话：82896511-17

七喜：推出首款采用USB2.0接口的BABYDISK闪盘

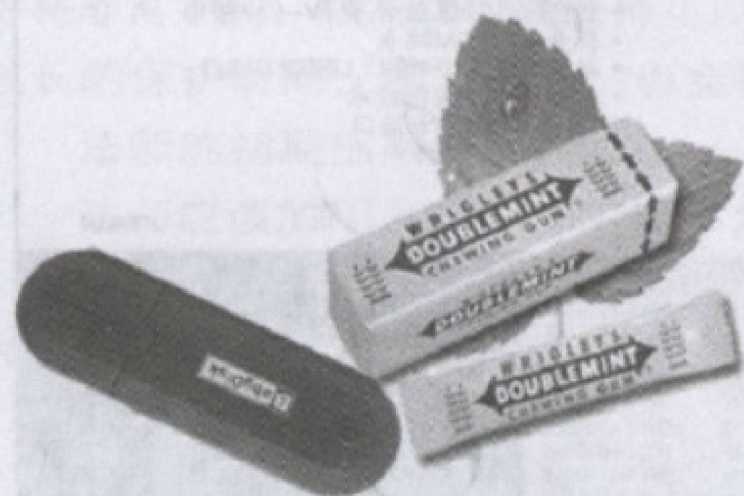
今年是USB2.0标准普及的一年，USB1.1标准给人们带来了很大的便利，在过去两年中，闪盘几乎取代了软驱，它的易用性和大容量（相对于软驱）特性受到了很多电脑用户的青睐，人手一个闪盘成了近年的时尚风景。

而人们在使用基于USB1.1标准的闪盘时，都能发现闪盘传输速度较慢的毛病，这是因为USB1.1标准限制了传输带宽，使传输时只能获得较慢的速度，对于闪盘容量越来越大的今天，这是难以容忍的致命缺点。



七喜公司针对这一突出问题，快速发布了首款采用USB2.0接口的BABYDISK闪盘F117系列，它拥有简洁的外型和酷酷的黑色皮肤。由于USB2.0的传输带宽比USB1.1标准提高了10倍之多，使得F117达到了1MB～5MB/s的高传输速度，对于一般闪盘应用来说，这已经足够。

当然F117还拥有很多特色功能，例如它支持（USB HDD/USB ZIP）BIOS双启动，完全扮演软驱角色，用户在装机时再也不会因为缺少启动盘而发愁了。



F117还支持加密保护技术，彻底保护你资料的安全。对较大容量的F117闪盘，还可以按使用者的意图随意划分分区大小，使闪盘应用进一步人性化（任何容量的F117系列闪盘均支持此功能）。和软盘一样，F117具备写保护功能，能避免病毒侵犯和误删重要资料。

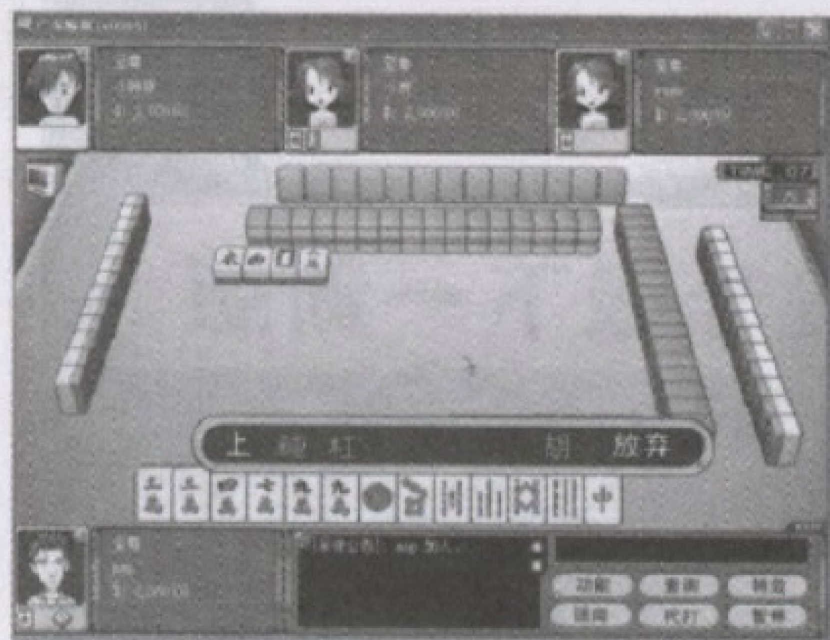
F117系列推出了64MB/128MB/256MB三种版本，适用于各种不同需要的人群。

广 告 索 引

廣東麻將 mj.netplay.com.cn

健康大众休闲娱乐——广东麻将 免费开台！

3月25日，广州正联信息科技有限公司推出的全新网络休闲游戏“中国竞技娱乐中心之广东麻将”全面上线测试了，请登录http://MJ.netplay.com.cn下载客户端并注册。



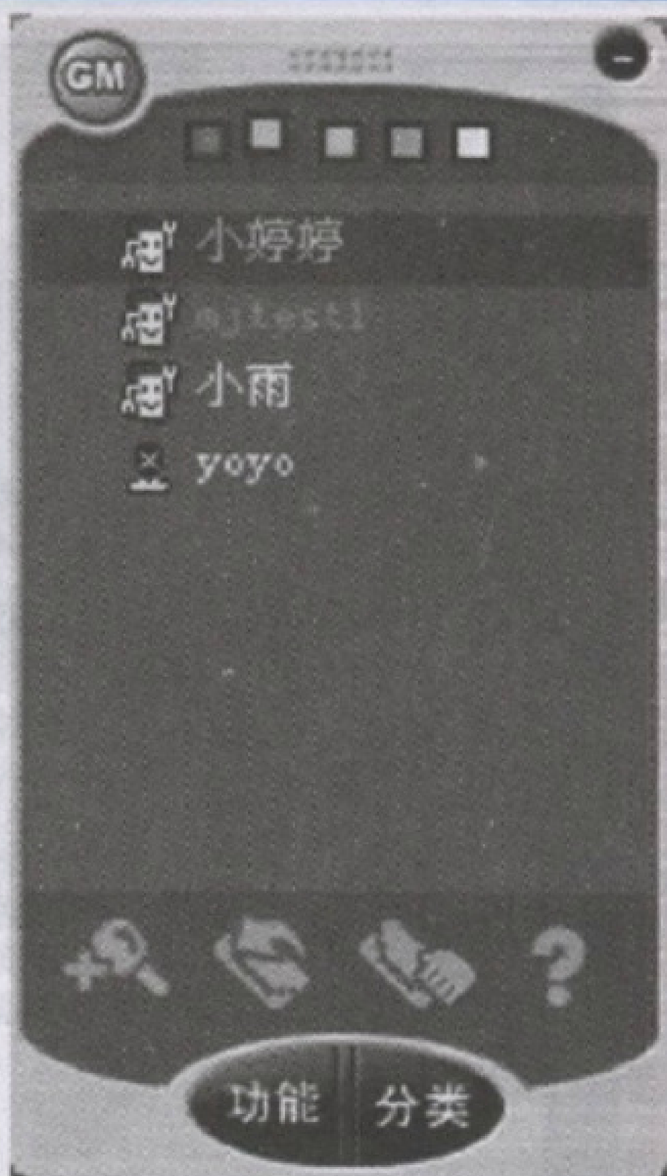
麻将作为中国的国粹，历来是大众喜闻乐见的休闲娱乐项目，可比赛竞技，陶冶性情，又可休闲娱乐，联络感情。试想每逢周末或节假日，约上三五好友，或全家人围坐一堂，搓上几圈麻将，其乐融融，岂不快哉？无奈现代人的生活节奏实在太快，繁重的工作本就让人压力倍增，无奈亲朋好友不在身边，就是想搓几圈麻将都凑不齐人，怎么办？总不能懒洋洋的对着电视打发时间吧？



现在不是早已步入网络时代了吗？想在网络上打麻将应该很容易吧？坐在电脑前，登录网络，点击几下鼠标，即可享受网络麻将带给我们的快乐。可是……现在网上能打麻将的地方无非就那么几个，可能你早就去过了。简单的规则根本不上手嘛，完全不能适应也不能体现咱们的高手风范；惨不忍睹的画面仿佛又让我们回到了DOS时代；单调的音乐或者没有声音，打起无声麻将来恐怕比看电视更具催眠效果。还有那死板的积分方式，输了赢了都是那么回事，体现不出麻将的快感和成就感！玩这样的麻将有什么意思呢？



没关系，现在广州正联信息科技有限公司推出了一款全新的网络麻将“中国竞技娱乐中心之广东麻将”！



说起广州正联大家可能感觉比较陌生，实际上从2003年年初正联公司成立之日起，就确立了以网络游戏IDC作为主营业务的发展目标。现在广州正联已经和10余家国内著名的网络游戏运营商达成合作，负责架设广东地区的IDC，已经拥有上千台为玩家们提供服务的服务器。由于这方面得天独厚的资源优势，加之公司上层领导对2004年网络游戏产业发展的独特见解，广州正联决定避开竞争激烈且目标用户定位相对狭窄的mmorpg市场，正式进军休闲网络游戏平台，探索并开拓用户群更为广泛的大众休闲娱乐市场。

广东麻将是一款很具特色的产品。首先，它的仿3D视角使你面对电脑屏幕就如身临牌桌前；其次，游戏内包含多种正宗的广东话真人语音，无论出牌、吃牌、碰牌、和牌都有或调侃或诙谐的话语；还有可爱的人物头像可以选择，女孩子们肯定喜欢，甚至可以买衣服为角色换装，更能突出不同玩家的个性；另外游戏还内置了供随时聊天的PDA工具、各种活动勋章的奖励机制。加上广东本地的牌型，不同的大厅与分区拥有不同设置，打起来的感觉肯定与以往大为不同，绝对值得立刻尝试！

目前广东麻将已经进入测试阶段，你可以到中国竞技娱乐中心广东麻将官方网站 http://MJ.netplay.com.cn下载客户端并注册！

广州正联会不断完善广东麻将，之前通过与广东麻将协会的高手长时间地沟通和探讨，已经可以确定在5月份能够推出广东百姓们最为熟悉的鸡平和打法，同时还将在广东省举办长期的群众性网络麻将比赛，并且会提供丰富的奖品，你要做的就是赶紧参与，快快熟悉。我们相信经过共同努力，会让悠久的麻将文化重新振兴，让广大人民群众都可以随时享受到网络麻将带来的欢乐。



netplay.com.cn



クロスゲート
CROSSGATE
乐园之卵



画皮

证券市场网游主题投资的背后

■本刊记者 司马平安

引子

就在几天前，和讯网（国内专业的股票资讯网站）CEO谢文先生告诉笔者：“我不看好中国大部分已经上市的IT企业，譬如新浪、搜狐……可以说，自从他们上市以来，我们就再没见过他们做出什么伟大的创新了，特别是对于那些需要长期投入的项目。上市让他们变得短视。因为对于一家上市企业来说，诸如财报等必须公开的资料会直接影响股票的涨跌，所以他们只能小心翼翼，只敢于去做一些时间短、投资少、收益却可见的项目。”

谢文先生这段话似乎恰恰说中了目前正徘徊在股市门口的不少中国IT企业老总的心事。事实上有很多此类公司的高层都曾向笔者表示“上市不是目的”、“需要最佳的时机”、“盈利才是关键”……看起来，冷静上市与自身发展才是今天的企业正在思考的主题。整个行业在经历了当年的网络泡沫之后终于回归到理性的阶段。

所以在今天我们发现，虽然几大门户网站与各行业的垂直门户网站上遍是广告，眼球经济已开始发挥效能，但整个互联网目前在摸索的却是如何把内容变为服务，以及如何从服务中收益。其实，从单一的眼球经济向多元的服务化转变才刚刚开始，新浪网原CEO王志东在职时曾经认为，游戏不过是互联网的周边行业，并且明确表示新浪决不会做与游戏有关的东西，可今天我们看到新浪网不也正在致力于网络游戏方面的发展么，即使是在代理运营韩国游戏《天堂》遭遇失败之后他们仍未放弃。由此可见，网络游戏就是在这有关“服务”的追寻中成了众人注目的焦点。

盛大与网易作为最早吃螃蟹的人已经从网络游戏中得到了“实惠”，而在他们的成功之后便是无数的跟随者，其风靡程度几乎是几年前互联网热潮的翻版，看起来年轻的网络游戏好像是理性的IT业中的一个坏小子。

于是，有人在问，做游戏的“服务”真的可以么？有人开始高声疾呼“网络游戏是新的泡沫经济”……他们所持论据的核心是：网络游戏消费，并不是公众所必须的消费行为，如公众不消费于衣食住行，将会给其生活造成不便利，却没有不消费网络游戏造成生活不便利。再说目前国内的楼市泡沫，尽管楼盘价格一再上升，并且已经出现了由于竞争过于激烈，导致价格降低，当价格跌近成本时，整个楼市将会遭受沉重打击，此为楼市泡沫，楼市尚且属于实业，属于公众所必须的消费行为，而网络游戏则是单纯提供服务，其并不具有实业性质，并且其消费行为不是公众所必须，一旦泡沫散尽，中国网络游戏产业2003年产值30亿，2004年50～60亿的数字，将会变得一文不值。网络游戏产业泡沫猛于楼市。他们的分析正确么？

我们暂且把这个问题留下，首先来看看目前我国网络游戏行业的发展正处于什么样的状况。

一、来自统计数字的启示

根据《大众软件》发布的《2003年度中国电脑游戏产业报告》显示：2003年中国电脑游戏产业的市场总额为37.8亿元人民币（其中单机游戏市场总额是3亿，网络游戏市场总额是34.8亿元人民币），这一统计结果体现出中国游戏产业所蕴涵的巨大发展潜力，特别是网络游戏市场总额为34.8亿元人民币，达到了266%的年增长率。此外，预计在2004年，网络游戏市场整体规模将以76%的增长率增长，2004年底，中国大陆地区的网络游戏市场总额将达到61.2亿元人民币。2003年网络游戏直接带动的周边包括游戏开发商59个（18个是台湾和香港地区的开发团队）。网络游戏运营商103家，单机游戏发行商35家（10家业务重合），全部企业187家，直接从业人员达到13700人-17000人之间。

通过以上数据我们可以发现：网络游戏行业正伴随着中国互联网的发展而步入了飞速成长的时期，简言之，这个行业"钱"途无量。而面对这样的现状，我们也发现有些人开始就这些数字展开联想，并把想象力扩大到了无穷尽的地步。其中最大的误区便在于，他们把整个行业的发展等同于企业的发展，认为只要从事与网络游戏直接或间接相关的项目便都可以盈利。于是网络游戏变成一种概念或一个主题出现在中国的股市当中，而投资方显然也在他们对于这个主题的炒作中决定了自己的资本流向。

前一段时间，在股市的公告上充斥着各种各样有利于网络游戏的消息。而后便是海虹控股这样曾经致力于网络游戏运营的企业开始领涨，接着又有聚友网络这种从未运营过网络游戏的上市公司宣布其控股子公司上海聚友宽带网络投资公司拿到了3D网络游戏产品《神话》的有偿代理权，并连续拉出了3个涨停板。此外，**朝华集团（000688）、江西水泥（000789）、综艺股份（600770）、中青旅（600138）、新大陆（000997）、清华同方（600100）**等已宣布涉足网络游戏领域的企业也都同样得到了投资者的追捧。

而在国外，中国的网络游戏市场似乎更神秘，也更有发展潜力。无论是一些散户还是大的投资商，都在中国企业的公告及当地媒体的报道中找到了信心。一位来自美国的分析师告诉记者，目前有不少投资商都正充满热情地准备"拥抱"中国的网络游戏企业。

二、有多少盛大可以重来？

对国外和国内的投资者而言，目前最具吸引力的消息莫过于某某企业开始运营网络游戏。其魅力甚至超过了当年XX公司进军科技板块的声音。

为什么代理一款网络游戏可以这样引人瞩目？为什么一个企业的发展绝对可以和这个行业齐头并进？因为在股市中存在这样的声音：

故事是说，有某个厂商，代理了来自于韩国的某顶级网络游戏，相信很快该游戏就将达到同时在线人数30万以上，而按照目前市场上各种"游戏点卡"每小时平均0.3元计算，一年后该公司总收入将达到10亿元以上，即使扣除该公司将付给韩国方面的费用（一般为30%）其收入也将达到7亿元人民币。如此之高的利润又怎能令投资者有所保留呢。

人们会相信这样的故事，是因为它曾经发生过，甚至于发生得更为夸张，譬如盛大公司便是一个活生生的样板。但时过境迁，今天还存在这样的现象么？笔者对此做了调查，就我们所拿到的各公司运营数据看，目前除盛大等极少数企业所运营的网络游戏可达到同时在线人数30万以上外，新进的企业都还不具有这样的条件。而盛大之所以可以达到是因为它作为"第一个吃螃蟹的人"站在了一个特殊的历史点，简言之它的成功具有不可复制的特性。接下来我们不妨看看，对于那些刚刚开始或打算参与网络游戏的上市公司而言，他们在新的环境中究竟可以达到怎样的程度？



首先我们需要了解网络游戏开始运行时的情况。玩过网络游戏的朋友应该知道，一款网络游戏在它真正走入市场开始盈利之前，必须经过内测、公测与收费3个阶段。其中公测期是最值得我们关注的时期，因为在这段时间（一般会有2～3个月的时间，而如果测试结果表明游戏存在问题，时间还会延长）游戏会以免费的形式提供给广大玩家，而厂商的宣传也从此刻正式开始。公测中我们不仅可以看到游戏本身的吸引力（在线玩家数量），也可以看到厂商对于游戏运营的实际操作能力。不要被厂商所提出的所谓"限量发放"公测帐号所迷惑，认为公测过程中的在线人数不具有参考价值。实际上，公测初期由于厂商在服务器搭建与承受能力估量等方面还未完善，因此才会提出"限量发放"，而在临近收费时他们都会尽全力鼓励玩家参与游戏。因此，公测期间的在线人数特别是末期的数据决定着一款网络游戏的成败，试想如果连免费期间玩家都不愿意玩此游戏，那么它又怎能保证收费后会有人愿意参与进来呢？而在这样的情况下，所谓高盈利也只不过是纸上谈兵而已。

那么目前新进网络游戏的公测情况又如何呢？到目前为止，所有还在公测期间的网络游戏最高能达到的同时在线人数还没有超过10万的。而根据目前网络游戏行业内的特点，在网络游戏开始收费的转换期间，如果企业没有大规模的市场活动配合拉动购买，一般而言在线人数至少会掉一半，也就是说在线人数很难超过50 000。运营网络游戏《剑侠情缘网络版》的金山公司在免费与收费的转变过程中曾经搞了校



园推广、形象代言人评选、一次购买多个点卡可以获得具有特殊用途的宝石等多项推广活动，但即使是这样，游戏在线人数也从接近10万下降到6、7万左右。转变的“恐怖”程度由此可见一斑。而开始收费后，在线人数会大幅上升么？事实上这极难达到，能够维持已属不易。因为竞争对手变成了那些新上市的游戏，而他们往往还在公测（免费）期间。新游戏的技术优势与免费的硬性优势把竞争引入了一个更为残酷的境地。而可以保护游戏人数不至锐减的唯一办法只有不断推出游戏中的新内容（譬如打开新的任务）及新服务（譬如引入新的辅助游戏工具）。当然我们也不能忽略这样一点：在服务与内容两方面越优秀的游戏，其玩家的忠诚度也越高。但是，对于这样的游戏也更容易碰到有关外挂与私服等致命的问题。

这就难怪Ncsoft总裁金泽辰曾对笔者表示：“现在有很多资金涌入中国的网络游戏市场，但目前中国的市场环境在很多方面仍不如韩国理想。韩国企业经过多年的经营，已经形成了成熟的产业运作发展模式，而中国目前缺少能够成熟运作市场的企业。”

盛大公司总裁陈天桥先生也曾一脸无奈地告诉记者：“我们所经历过的所有困难，他们（新的网络游戏厂商）都肯定会经历一次。”金山公司总裁雷军先生在开始运营网络游戏《剑侠情缘网络版》后不久也向记者表示，他赞同陈天桥的观点。其实难点主要存在于市场宣传和运营两方面：在市场宣传方面，由于网络游戏本身依赖服务盈利，而这种服务往往局限在一个相对较小的圈子之内，又具有比较特殊的内涵（譬如游戏本身开放了新的游戏项目），这就使得它的宣传很难达到大众性；在运营方面，在线人数的激增对于服务器软硬指标是一个极大的考验，销售渠道的不健全对于运营厂商的销售能力是另一个考验。从盛大的成功中我们可以看到，它之所以成功的原因之一在于搞了网吧销售联盟，并推出了虚拟点卡，这在当时是鲜有人为的，换句话说，他找到了两个别人没有发现但对网络游戏而言却是最有价值的全新渠道。而在今天这两个渠道已成为兵家必争之地，新的厂商很难再有突破性发展。

由此可见，虽然目前中国网络游戏行业已进入高速增长时期，但同时网络游戏行业的竞争也已经达到了你死我活的境地。正如TOM网络游戏事业部负责人所说，网络游戏的门槛并不高，谁都可以进来运营。但从长远看来，能否存活下去并保持盈利却不是每个厂商都能做到的。

以上种种说明了投资者在做出决定的同时应该将网络游戏这个大概念的价值与企业分开，而更为细致地了解网络游戏行业本身的特点。在此笔者又想到从前所谓进军科技板块的潮流，不仅仅是因为新兴行业中蕴含着大量财富，还在于标志着企业对于创新的认同，而从事网络游戏这个行业又必须具有何种独特的意味呢？

这是本文预留的第二个问题。

资料：

涉足网络游戏领域的部分相关上市公司列举

海虹控股（000503）：海虹控股的网络游戏业务包括网络棋牌类游戏、网络RPG游戏、图形MUD游戏等领域，有3个游戏网站“联众”、“亚联”、“笑傲江湖”。此外还拿到了韩国游戏《A3》的经营许可权，目前《A3》正在公测中。

江西水泥（000789）：公司参股子公司宝德科技（8236.H.K.）与厦门荣耀软件公司合作运营国产网络游戏《大清帝国》。

聚友网络（000693）：公司旗下子公司拥有韩国游戏《神话》的独家代理权。

综艺股份（600770）：该公司旗下的连邦软件以4000万人民币获得了金山的《剑侠情缘·网络版》全国销售总代权。

新大陆（000997）：新大陆与其控股子公司一起投资组建福建新大陆网络科技有限公司，该公司已与瑞典MZ公司结成联盟，合作推出在线足球游戏的中文版《中国足球经理在线》。

朝华集团（000688）：朝华集团与其控股子公司上海朝华科技有限责任公司共同投资组建重庆朝华数字娱乐有限公司，将自主研发并运营网络游戏产品。目前已推出的产品为《一千零一夜》。

清华同方（600100）：运营韩国网络游戏的《美丽世界》。

三、网络游戏泡沫？

看起来以上我们所谈到的网络游戏的细节问题都在指向不利的一面，但实际上，这些情况只是让投资者可以更为冷静地分析自己准备投资的对象。对于有关是否存在泡沫经济的问题，需要从另一个角度进行分析。

首先，什么是泡沫经济？

《辞海》（1999年版）中将这个词汇解释为：虚拟资本过度增长与相关交易持续膨胀，日益脱离实物资本的增长和实业部门的成长，金融证券、地产价格飞涨，投机交易极为活跃的经济现象。泡沫经济寓于金融投机，造成社会经济的虚假繁荣，最后必定泡沫破灭，导致社会震荡，甚至经济崩溃。其中所谓虚拟资本，是指以有价证券的形式存在，并能给持有者带来一定收入的资本。

虽然辞海中对于泡沫经济已有定义，但大多数人还无法理解它的真正含义。特别是容易把它与其他一些现象相混淆。一是泡沫经济与经济泡沫不同。经济泡沫是市场中普遍存在的一种经济现象。所谓经济泡沫是指经济成长过程中出现的一些非实体经济因素，如金融证券、债券、地价和金融投机交易等，只要控制在适度的范围中，对活跃市场经济有利。只有当经济泡沫过多，过度膨胀，严重脱离实体资本和实业发展需要的时候，才会演变成虚假繁荣的泡沫经济。可见，泡沫经济是个贬义词，而经济泡沫则属于中性范畴。二是过热与泡沫不能等同，而两者间又没有可以量化的区分。为了更好地让大家理解泡沫经济的含义，我们不妨看两个例子：据记载，最早发生的泡沫事件，是1636年在荷兰发生的郁金香热。狂热的人们经过各种哄抬手段（含欺骗性宣传），使得郁金香这种花卉的价格发疯似地狂涨。另一个例子是从1960年至1990年的30年里，日本六大都市的土地价格惊人地高涨了56.1倍，而同期国民生产总值只增长了17.4倍，最终日本在泡沫经济（含1985年后发生的股票投机狂潮）充分地显现后，从1991年起，土地价格开始较快地下降，到2001年下降了一半多。由此我们可以看出陡涨形成的高价，最终像泡沫一样破灭，这才是经济学家们广泛认可的典型的泡沫事件。

中国房地产及住宅研究会常务副会长包宗华曾指出：许多专家认为，用“泡沫”一词来形容这种经济现象是很巧妙

而“入神”的。如果把商品经济比喻为一个汪洋大海，商品经济的运行就会像海洋一样不断地涌起浪潮，有了浪潮就必然会经常产生泡沫。这个比喻比较准确地说明了以下3点：第一，在商品经济高度发达的社会中，泡沫总会在各种商品中经常发生。第二，任何泡沫只能停留短暂的时间就会破灭，仍然还原为海水。第三，任何商品都有产生价格高涨这种泡沫的可能，由于泡沫破灭后商品仍然存在，因而不能把商品叫作泡沫。

笔者的理解是泡沫一词的确传神，但在今天这个词汇似乎已被用到了“滥”的程度。而在大多数普通人心目中，泡沫是个完全贬义的词汇，换言之只要存在“泡沫”便一定是充满危险的。

基于以上认识，我们从对于网络游戏的各种各样的炒作以及目前大众对于网络游戏的广泛认同出发，相信泡沫是一定存在的。但它并不一定是危险的，更不会是致命的。回想当年出现在我国的网络泡沫实际上也没有达到泡沫经济的程度，否则今天中国的互联网，以及新浪、搜狐、网易这样的互联网企业又怎能如此轻易的起死回生呢？而网络游戏中存在的泡沫与当年的网络泡沫相比似乎还要更良性一些。因为两者之间存在本质区别，即当年人们是在基于互联网所谓眼球经济的思考中开始炒作概念，人们相信中国13亿人口一定等于带来26亿只“眼睛”，但在当时我们却无法量化所能带来的实际收益，而各大网站也没有找到明确的盈利模式，无论B2C、B2B还是单纯地依靠广告，在当时不过都是试验而已。而网络游戏不同，今天我们所看到的网络游戏已经有了明确的商业模式与盈利模式，在目前的价格体系下，一款网络游戏如果同时在线人数能够达到30 000人，它便可以保证盈利。因此只要用户数足够，庞大的现金流将保证这个产业不同于以烧钱为起点的网络泡沫。

反映在今天的中国股市上的直接表像在于如今的网络股行情可以找到基本面的支撑。要知道以往两次网络股行情虽然开始时势头极猛，但一旦有负面声音传出，都会以暴跌的方式来对其进行修正。你应该可以认识到如果仅仅是“主题投资”的炒作，是无法有基本面业绩支撑的。

由于存在大众每当听到泡沫便会胆颤心惊的现象，在某种程度上也影响了网络游戏股的正常发展。因为几乎所有与网络相关的股票开始走强的时候，投资者都会担心是否又是一个新的泡沫产生。人们担心泡沫，人们对网络股心有余悸，并仍旧缺乏基本的信赖。实际上在网络游戏方面，收益的途径早已明确，收益数额也已被量化。从整个网络游戏大市场来看，形势喜人。根据2003年《大众软件》首届年度读者调查统计报告显示，每天在网络游戏上花费3小时以上的玩家占总人数的12.84%；又根据该杂志社信息员的零售渠道抽样调查，目前同时销售点卡和月卡的游戏中，点卡、月卡消费比例约为5：3。如果一名用户购买月卡，那么说明他平均每日的游戏时间超过3个小时。根据点卡、月卡目前的销售比例可以看出，目前有60%以上的网络游戏玩家每天在线不会超过3小时，所以他们购买点卡。而目前已有16.08%的玩家在网络游戏上的消费超过了每月60元。相信随着市场的逐步扩大，更优秀和更新颖的网络游戏类型的出现，在为数量特定的潜在用户提供更优质服务的同时，其点时价格将依然存在一定的提升空间。在此必须要说明的是，在这样的情况下，做一些短线投入是相当可行的。而长线只能留给那些不断出新的厂商。而且，在网络游戏方面我们不能依赖对于品牌的认识。因为这个行业内也许永远不会出现真正的品牌，譬如我们可以因为相信SONY的品质，而坚定不移地购买该公司的产品。而在游戏方面，人们决不会因为一款游戏是盛大代理的就认为它是一款优秀的游戏。事实上每个厂商的每款游戏都必须具备自己独特的魅力。厂商极强的操作能力与游戏本身的优点相辅相成才有可能取得成功。

尾声：解答两个问题

写至文末，我们不妨来研究一下前文中所提到的两个问题。

对于第一个问题其实上一章节已有所解答，网络游戏尚不属于新的泡沫经济。在此需要补充说明的是：虽然看起来网络游戏消费并不是公众所必须的消费行为，但爱玩本身却是人类的天性之一，目前网络游戏已经取得的成绩和那些成功的例子足可以说明人们在此方面的需求。对于一个人而言，一生中除吃饭、睡觉、穿衣等绝对必须的需求外，其他大多数生活中的项目看起来都是不必的。如果基于这种论断，电信业、娱乐业、家电业……恐怕早就该“破灭”了。

它们为什么在今天仍然可以身在丛中笑呢？因为有需求，因为有创新。

这便引出了第二个问题的答案。有关网络游戏可以肯定的是：它可以满足人们在某些方面的需求，但它绝对需要创新。特别是针对每一个企业而言。前文中笔者已经阐述了这个行业内不存在绝对的品牌这一观点。而盛大公司的董事长陈天桥先生一定也认识到了这一点，他清楚地知道盛大的成功主要集中在《传奇》这款游戏，而它所做的《传奇世界》至今还无法达到相同的高度。此外《天堂》是一款极为优秀的网络游戏，被称为韩国的网络游戏之父，但当它来到中国，在新浪的手中也只能一败涂地，同时在线人数最高时也没有超过10 000人。所以我们看到目前盛大正在策划建立一个以《传奇世界》为基础的娱乐平台，在此平台上除了网络游戏，还将有和该网络游戏互动的教育板块、相关出版物、电视节目和音乐等。由此可见盛大的品牌决不会单单以网络游戏服务提供商而成形。

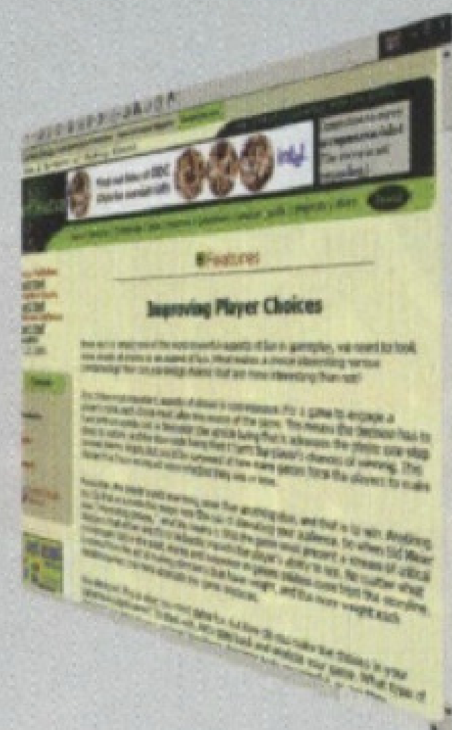
其实网络游戏的发展代表着一个方向，比尔·盖茨曾经预见过这种方向。在未来人们可以得到免费的电脑、免费的软件，但在使用过程当中我们却要因享受网络所能提供的服务而不停地付费。网络游戏正是这样，你可以得到免费的游戏，但你的游戏过程却是必须付费的。在接下来的日子里，你会看到整个IT也会朝着这个方向发展，从前是你去寻找网络，以后网络将会始终抓着你。而在这个过程中，技术创新是决定性的因素，谁知道未来的游戏将会以怎样的“真实”出现，事实上门户与游戏都有可能成为人们未来的桌面。

所以我说：“钱”途在未来，创新是关键。

Gamasutra

2004年3月22日

选择性无疑是游戏性中趣味所在最为重要的部分之一，因此我们也就有必要将选择性当作能使游戏成其为有趣的部分来看待。究竟怎样的选择会让作品变得有意思起来，或是枯燥乏味？你如何把这一部分设计得更加自然，让它看上去不那么像一个冷笑话？其中最为重要的环节就是因果性。对一款要求玩家开动大脑的游戏而言，每一个选择都会扭转游戏的进程。这就意味着作出的决定同时可能具备向上和向下两个驱力。向上驱力能让玩家朝最终的胜利进步，推动游戏进程，而向下驱力则会减小玩家取胜的几率。这个概念看上去很简单，但你会惊讶地发现有许多游戏都在强迫玩家作出一些无关结局痛痒的选择。记住，玩家希望的只有一件事，那就是赢，或者说，成功地完成游戏。你在这个范围以外所做的任何事，都有可能导致与受众的疏远。所以席德·梅尔说"有趣的选择"时，他的意思是游戏必须呈现出一种危机抉择的态势，而无论直接还是间接，它都要同玩家最后赢得胜利的可能性连接起来。无论过去人们对你怎么说，剧情和因果性很少来自于情节。它们实际上来自于权衡轻重后作出的决定，而且为这个决定所担负的越沉重，那么游戏就会变得越丰富生动。



GameSpy

2004年3月22日

在上一次的专栏中，Midway在行业竞争和游戏发行中进退两难。然而，我在查阅游戏的60个小时中，神游了旧金山、奥斯汀、德克萨斯、西雅图，然后又重返旧金山，我对Midway的窘境和行业内的小型发行商又有了新的认识。其中一个关键问题是，你如何创造属于自己的知识产权——即便那意味着给行业创造一个类如鸡肋般的东西——并且以适当的价格把它卖出？事实上，面对发行商时最大的问题并不在于游戏是否够好，价格是否合适，而在于是否能让公众考虑买它——无论它是不是好玩。正如我在上次提到的那样，Midway最近的作品《受难》和《超能行动》看上去都不错。我发现同样的状况在Acclaim也有——它的《红色恒星》和《100粒子弹》做得倒是不错，可要找东家发行出去就不那么容易了。这对行业来说不是什么新鲜事，尽管它正在逐渐成为一个叫人头痛的大问题：游戏的开发成本越高，投资回报也就越难。嘿，我敢打赌即便一款游戏能热卖，它还是有可能会在收支平衡表上来回动荡。



The Adrenaline Vault

2004年3月22日

神棍们总是哭丧着："电脑游戏已经死了！"真的么？也许它只是转移了焦点呢？也许还有希望呢？凄冷的地平线是否能出现一丝改变思想的曙光？我想是的，而且我会用大量论据来证明这一点。电脑游戏就像一个飞速涨大的泡泡，紊乱无序，缺乏定局。每个星期推出的一打游戏里，大约只有两款，或者是三款作品能浮出水面，作为主要作品为玩家所接受。这就衍生出一个问题：是什么让一款作品优于其他？这个问题很难回答，而且仁者见仁，智者见智。是图像么？是技术么？是因为3D音效么？都不是。然而只要这些部分没有出问题，那么也不会有太大的抱怨。多人游戏是未来的主流么？也许，但这还不是我们寻求的答案。约翰·罗梅罗经常会说："设计就是一切！"他接近了真理，然而还是差了那么一点。答案，其实很简单，就是风格。你说，是风格么？真是胡说八道，什么风格！它浮华不实，根本就不重要。甚至韦氏字典给予它的定义也是"一种与众不同的表达方式"而已。这种看不见摸不着的东西怎么可能是游戏的精华所在？电脑游戏的本质就是逻辑和数学，不是怪力乱神。但就我们所见，风格是所有了不起的游戏的基石。不如，让我们一起来看看几款有代表意义的伟大作品……



GameSpot

2004年3月22日

我爱电子游戏。自打有它的时候我就爱上它了。我花了无数的时间去玩《太空大战》，成天泡在《超级玛里奥》第八关里，而有一年全都在《元祖银河战士》里找那些该死的隐藏宝物。我已到了一定的年纪，不会像朋友们那样突然对游戏丧失兴趣，但我也承认我不再有激情，就像看《指环王》那样的激情。时间飞逝，但只有一事亘古，那就是我对电子游戏的爱。因为这种爱，我一直以局外人的身份注视着玩家们的争辩，他们关于电子游戏和我们暴力文化之间关系的讨论。最近就有个家伙舌战群儒，捍卫了那些拥有暴力成分的游戏的地位。我要说这很棒呀，但同时我也必须承认，暴力是个问题，它确实影响了那些以负面情绪玩游戏的人们。通常，那些唯游戏论者的论调是，因为游戏（就像书籍和电影一样）并不是"真实的"（也就是说，它们是在屏幕上显示，或存在于玩家脑中的虚拟想象），它们无法在"真实的"世界内造成实质上的影响，或者最小限度上，只有那些"神经不正常"的人，才会允许自己受到游戏的影响。作为一种自我完备的标志，一个能"忍受"越来越多血腥和暴力的人，他就越成熟，不会为其所动。



剑与魔法的对决

万智牌对于大多数读者来说，可能并不是个陌生的名词。万智牌是一种集换式卡牌游戏，以奇幻为背景，采用类似《英雄无敌》的回合制进行游戏，它与欧美派系的RPG有着千丝万缕的联系。从1993年万智牌面世以来，在全世界超过6 000 000的牌手，现有8种语言版本，玩家遍布世界各地。在中国香港，万智牌、哈利·波特、魔戒等奇幻背景的卡牌游戏十分流行，作为一种新潮和健康的娱乐方式，卡牌游戏广受香港年轻人的喜爱。但卡牌游戏属于长期消费品，相比普通的电脑游戏，它需要消耗更多的精力和金钱。由于这些卡牌都是在国外生产，在大陆的售价相对较高。对于普通的学生玩家来说，玩万智牌需要一定的经济承受能力，至少不会低于一个网络游戏玩家在网游上的消费，所以万智牌和其他卡牌游戏在国内的推广，尚需时日。


大奖赛赛场：香港会展中心



大奖赛冠军：来自马来西亚的Chuen Hwa Tan

3月6日，记者作为一个万智牌爱好者，前往中国香港参加万智牌香港大奖赛（Grand Prix）。大奖赛是万智牌最高级别的赛事之一，每场大奖赛的总奖金高达25 000美元。本次香港大奖赛汇集了来自中国、美国、法国、马来西亚、新加坡、瑞典、日本以及我国台湾省、香港特区等十几个国家和地区的近300名选手。中国大陆选手以前曾数次参加万智牌的国际比赛，但从未杀入8强，本次大陆地区共有33名选手参赛，目标是在这次比赛中实现零的突破。但本次比赛的参赛者不少是刚刚打完日本神户职业巡回赛的职业牌手，大陆地区的业余选手和他们相比实力差距较大，形势不容乐观。本次比赛分为两天，第一天进行8轮循环赛，决出64强参加第二天的比赛。第二天再进行六轮循环赛决出8强，进行单淘汰。

白天的香港显得匆忙而单调，身边穿梭的人群和高耸的摩天大楼让你感到一种无形的压力，当你站立在鲜有绿色的香港街头，仿佛置身钢筋水泥的丛林之中。与其在这个抬头看不见天的地方流连，不如早点去宽敞的赛场更令人心情舒畅。香港会展中心的会议大厅早已布置妥当，当裁判宣布比赛开始时，热闹的会场一瞬间安静了下来。这是记者第一次参加国际比赛，难免有些紧张，但在友好的比赛气氛下，记者渐渐地找到了操控套牌的感觉。在接连的3胜之后，记者在第四轮遭遇了去年马来西亚国家




本次比赛4强之一：来自美国的Gabe Walls

冠军赛的冠军Soh Terry。他的水平显然要比前几轮的对手高很多，在战成1:1平后，我们在决胜局陷入僵持。他已控制了战局，虽然他的生命值仅剩下2点，我却对他铜墙铁壁般的防守束手无策。如果战斗拖到后期，我将没有一丝胜算，而他的组合技已如

一万智牌香港大奖赛见闻

■本刊记者 Littlewing
摄影 Littlewing

箭在弦，然而，我抓到了制胜的一张牌——火球。他无奈地伸出了手，"You have a good draw（你抓到了一张好牌）"。我微笑着握着他的手"I think so（我想也是）。"也许是这一轮的体力消耗过大，我在接下来面对一位来自日本的职业选手时犯下了一个看上去不起眼的错误，它直接导致我输掉比赛。5轮结束后，我的战绩是4胜1负，在接下来的3场比赛中，我只需1胜1和便可杀入64强。也许是没什么心理压力的缘故，后3轮我都轻松地拿下了比赛，以7胜1负总排名第九的成绩杀入64强。第一天的比赛结束了，共有10名大陆选手打进64强。马拉松式的赛程仅仅过了一半，那些没有打入第二天的大陆选手早已三三两两去维多利亚港吹海风或是去庙街体验香港的底层文化了。而我们10个要继续奋战的选手早早地回到了酒店商量第二天的策略。作为第一天积分最高的大陆选手，我在第二天的六轮中也要拿到4胜才能跻身Top8。而排名在50名开外的几个大陆选手，则需要在第二天的循环赛中拿到全胜。面对64强中70%以上的职业选手，这几乎是不可能的任务。是否有人能实现零的突破？一切将在第二天见分晓。

第二天的轮抽赛（一种比常规比赛更为复杂的赛制，考验选手对每一张牌的理解能力以及组牌的能力）分8桌进行，每桌8名选手随机配对进行3轮比赛，之后按照排名重新分桌再进行3轮。由于第一天的积分较高，我坐到了第二桌。在强手环伺的不利状况下，我虽竭尽全力也只在3轮中取得1胜，这样，我就必须在下午的比赛中取得全胜才能进入8强。当上午的比赛结束时，中国大陆的选手几乎全军覆没，唯一有机会进入Top8的我也走在了悬崖的边上。下午，我被分在了"死亡之组"，这一桌有3个日本职业选手、法国国家队选手Ruel Antoine以及来自瑞典的Jonsson Anton等，除了我以外清一色的职业选手——我们中只有一个能进入8强。3个日本选手被分到了一起，这将使他们在接下来的轮抽中获得巨大的优势。或许是人到了破釜沉舟时反而能放下负担从容迎战的原因，在下午的轮抽中我准确地判断了颜色并拿到了一套极其强悍的套牌，我对自己的套牌充满信心。在第一轮战胜日本排名第一的石田格之后，第二轮，我遭遇去年的世界冠军赛亚军冈本寻，遗憾的是，我没能创造奇迹，在对方完美的控制下败下阵来。虽然第三轮击败了日本职业巡回赛亚军藤田修，但依然以一败之差与8强无缘。最终，我获得了新人第二名和大奖赛的第17名，以及1250美元的奖金。而马来西亚人则在8强欧美群豪和日本人的围攻下摘取了他们的首个大奖赛冠军。本次比赛，可以明显看出国内卡牌游戏的水平要远逊于欧美，比日本、马来西亚等其他国家发展速度也慢得多。除了社会舆论的影响、各国文化背景的差异、年轻人的兴趣爱好不同之外，消费水平也限制着卡牌游戏这种相对电脑游戏更为昂贵的娱乐方式的发展。


这就是记者第二天上午使用的套牌

大奖赛结束时，香港的夜生活也随之开始，走在灯红酒绿的香港街头，与朋友们畅谈比赛中的趣闻轶事，未能进入8强的不快很快被抛至脑后。虽然成绩并不令人满意，但与职业牌手比赛的过程大大丰富了大陆牌手比赛的经验，相信下一次我们参加国际比赛时，必然会取得更好的成绩。


第二天下午的比赛异常紧张



与《仙剑奇侠传三外传》制作人一席谈

■本刊记者 北四环组


上海软星公司的副总经理兼运营总监张毅君

2003年，《仙剑奇侠传三》的成功发售让玩家在游戏之余记住了一个名字——上海软星制作群。2004年3月，一个乍暖还寒的上午，上海软星公司的副总经理运营总监张毅君及研发美术总监张孝全造访《大众软件》杂志社，并就该公司研发中的游戏《仙剑奇侠传三外传——问情篇》与本刊记者进行了交流。张毅君对本刊记者说："《仙剑奇侠传三》在内地卖了15万套，在台湾省卖了10万套，并得到了多项游戏大奖。"据两位总监透露，《仙剑三》还在产品测试阶段的时候，《仙剑三外传》的剧本和策划工作就已经开始，目前游戏完成度为85%，预计在2004年暑期上市。游戏包括六大章节，总体游戏时间比《仙剑三》长，游戏从《仙剑三》的结局之一：紫萱将体内苦炼的内丹吐给长卿，让长卿飞升成仙并准备牺牲自己用五灵珠修补锁妖塔开始，讲述了《仙剑三》之后十余年后的事情，其中还将出现剑圣、酒剑仙等人。另外玩家非常喜欢的游戏角色重楼的戏份也将被加重。张毅君认为，《仙剑奇侠传三外传——问情篇》剧情还是最吸引人的因素，此次剧情对前作起到了补充、串联的作用，并进一步完善了整个"仙剑"系列游戏中"五灵六界"的世界观。此外，游戏在人物形象设计方面的变化也是吸引玩家的因素之一。

对于目前"仙剑"系列游戏产品上市节奏是否太快的疑问，张毅君认为玩家对于该系列游戏的需求依然很大，在游戏品质能够得到充分保证的前提下，保持在1年半左右的时间推出一款新作，这样的制作速度是合理的。谈到上海软星未来的规划和发展时，张毅君说："未来的仙剑系列游戏将由上海软星研发，目前《仙剑四》已进入产品规划阶段，而另一款《新阿猫阿狗》的产品也在有条不紊地开发中。"

"在我们眼中，单机游戏是艺术品，而网络游戏是商品"。2000年就从中国台湾省来到中国内地的张毅君、张孝全用这样的话语总结4年来在中国内地研发游戏的经验和他们心目中游戏制作的理念。P

国内新闻

打击"私服"、"外挂"专项治理工作会议在上海召开

最近，"深入开展打击'私服'、'外挂'专项治理工作会议"在上海召开。新闻出版总署、信息产业部、国家工商行政管理局、国家版权局、全国"扫黄打非"工作小组办公室等有关部门，召集10个省市自治区的出版、工商、版权、扫黄打非机构，对专项治理工作进行阶段性总结，共商如何进一步严厉打击"私服"、"外挂"行为。会议确定了下一阶段专项治理工作重点打击目标，建立了各有关部门联合查处机制，出台了具体查处办法。中心任务要以抓大案要案为重点，依法严厉打击"私服"、"外挂"违法行为，要关一批"私服"、"外挂"网站，追究不法分子的责任。对违反行政法规的，要给予行政处罚；对触犯刑律的，移送司法机关定罪。在更大范围内推进专项治理工作，保护我国网络游戏出版业健康发展的环境。

《天翼之链》盗版小说惊现内地市场

近期，内地的图书市场出现了以《天翼之链》为蓝本的小说《符文之子——冬日之剑》和《符文之子——卷入风暴》。

盗版的符文之子

后经证实，目前内地图书市场的这两本小说均为盗版。《符文之子》原名《Rune的孩子们》，是韩国继《龙族》之后，最畅销的奇幻小说，被誉为韩国版的"哈利·波特"，由本书改编的游戏《天翼之链》(Talesweaver)亦成为韩国最叫座的网络游戏之一。据悉，随着《天翼之链》这款网络游戏在大陆地区即将推出，《符文之子》的正版小说很快会在国内上市。



韩国的正版符文之子

CIG城际高校电子竞技精英赛

CIG（中国电子竞技大会）举办的专题赛事——CIG2004城际高校电子竞技精英赛于2004年3月16日在北京奥体中心时光隧道酒吧正式启动，据悉该赛事将在北京、西安、长春三地近百所高校同时展开，预计参赛人数将突破1万人。各预选赛区的前两名选手将会师北京参加8强争霸赛，获得冠亚军的选手将拥有参与4月25日总决赛的资格。本次大赛旨在通过诠释"电子竞技"全新理念，张扬奋发拼搏、健康向上、和谐合作的电子体育文化和主旋律精神，引领高校时尚健康的电子娱乐文化潮流，培养国家一流的电子竞技人才，促进电子竞技产业的健康有序发展。大赛设有比赛项目：CS1.5、网络中国象棋等；表演项目：《实况足球7》、《魔兽争霸III》。值得注意的是，在发布会上，CIG2004全国手机游戏大赛也同时启动。

《天之炼狱》新手包全国首发

《天之炼狱》新手包全国首发活动，在连邦全国"十省百市千店"隆重拉开帷幕。

赛维创世《奇侠》造势



赛维创世公司总裁陈旭（左二）及韩国TEAWOOL公司社长赵显泰（右一）

■本刊记者 古留根尾·我我神

2004年3月9日，赛维创世邀《奇侠》开发商韩国TEAWOOL公司社长赵显泰同媒体见面。完全以武侠为卖点的《奇侠》，是最近赛维创世全力推出的作品。该产品由中韩合作研发，是一款全3D奇幻武侠游戏，已在韩国网络游戏市场取得了一定的成绩。当问及韩国游戏市场上东方武侠特色的网络游戏和奇幻类网络游戏所占的比例是多少时，赵显泰社长回答说，目前市场主要还是由西洋奇幻类作品来主导，东方风格的网络游戏的比例不到10%，而去年更少，只有7%～8%。但是，正因为长时间受西方风格的游戏浸淫，需要变换口味的消费群会最终转向武侠作品寻求新的游戏感觉。而对之前有关《奇侠》在韩国号称“永远免费”的说法，赵显泰社长也做出了相应的解释：这并不是一种完全针对中国网络游戏玩家的炒作策略，尽管游戏登录是完全免费的，但在游戏中的许多服务依然要收取一定的费用以维继运营商的利润。在中国，这一商业操作模式可能会有所改变。赛维创世表示说，目前《奇侠》测试在即，除了已有的3个人物以外，在正式推出时会增加第4个新人物。



《天之炼狱》由上海天之图网络科技有限公司组织研发，是由中国工程师主导，在中国完成，同时取得中国版权认证的，中韩合作开发的大型2D线上角色扮演网络游戏产品。产品开发前后历时近1年，投入上千万元，既具备世界级先进水平的技术品质，又容纳大量中国人的创造性思维的国产网络游戏。

《地面争霸2》开发团队访问中国

3月19日，3D即时战略游戏《地面争霸2》（Ground Control 2）的开发团队访问中国，向中国玩家展示这款惊人的即时战略作品。与传统即时战略游戏不同的是，《地面争霸2》中玩家需要更多考虑如何有效地使用资源进行战术对抗，通过不断而猛烈的战斗来完成目标任务。据制作公司Massive称，他们摒弃了以往需要不断的资源开采和基地建设来完成目标任务的设计思路，使用了3D即时战略游戏有史以来最好的3D图形引擎。



游戏同盟在京组建

2004年3月初，游戏同盟在北京避风堂召开组建筹备会。经过一个月的筹备和磨合，该同盟已初见雏形。游戏同盟计划5月在北京组织第一届《游戏人歌友会》，参加人员全部来自游戏行业。活动主要分为个人参赛和官方参赛两种形式。通过观众的现场评分，评出几位最具实力的歌手进行颁奖。目前游戏同盟的网站已经开通，域名为www.egdoors.com。

第三波停测《宠物王》

近日，第三波暂停了其自主研发网络游戏《宠物王》的内测工作。第三波总经理李大卫表示，此举是公司基于2004年整体产品运营计划作出的一项调整，他们不会就此改变“重点发展网络游戏”的战略。此次暂停内测是针对大陆地区而言，目前《宠物王》在中国香港已顺利进入运营，今后也会继续运营下去。据悉，《宠物王》暂停内测可能与第三波拿下日本网游《魔力花园》的代理权有关。



国外新闻

《无冬之夜》推出免费新资料片

这是一张由玩家自己打造的资料片。它的产生也花费了玩家大量的心血。在《无冬之夜》里，玩家通过热心地学习有关3D材质与游戏相关的内容，集结力量，采用游戏编辑器创作出动人的故事、剧情、场景与关卡，制作出模组。由Bioware将模组收回，并加以编修，排除Bug后，以资料片形式推出。经压缩后的资料片档案大小为131MB，新增450种以上的怪物、14种不同的武器类型、上千种独特的武器、324种盾牌、121张新的人物肖像、772个新物品、90个和乐器相关的物品、1148个新的可移动物件（包含船只、塔等）。Bioware表示，安装这个资料片并不会和其他的资料片冲突，而且它也支持将来的更新档。

《无尽的任务》制作团队新作发表

近日，《无尽的任务》（EverQuest）开发成员所成立的公司Sigil Games Online Inc.，正式公开他们新的MMORPG——Vanguard：Saga of Heroes。这款新游

线上的足球经理

■本刊记者 古留根尼·我我神

2004年3月10日，福建新大陆电脑公司投资的新大陆网络游戏科技有限公司就即将推出的网络游戏《冠军足球经理Online》举行发布会，并邀请游戏开发小组瑞典Managerzone公司相关人员与会。在3月8日，新大陆同冰岛投资集团TA公司旗下的Managerzone签订关于在中国代理网络游戏Managerzone的协议。这是新大陆在网络游戏市场踏出的第一步。据悉，该游戏中文名为《中国足球经理在线》，是可以在Web和手机上运行的足球经理模拟游戏。和传统概念上的网络游戏不同的是，《中国足球经理在线》并没有针对性特别强烈的战斗或升级系统，取而代之的是玩家作为经理人安排球队相互比赛的竞争系统。由于该游戏无需客户端，因此能很容易地实现在Web和手机平台上的连线操作。有消息称，这是新大陆公司在全面进军网络游戏市场的一种试探之举。继《中国足球经理在线》之后，新大陆会加强在手机和Web游戏方面的推行力度，从而全力投入竞争本已激烈非常的网络游戏市场。



戏的制作团队中有《无尽的任务》制作成员Brad McQuaid和Steve Clover，美术设计Keith Parkinson。为了提升这款新游戏的层次，制作团队针对MMORPG的优点和不足作了深入系统的研究后，对游戏系统进行了重组。可惜，目前详细的游戏资料等都尚未公布，预计在今年E3上会有更新的信息发表。

《细胞分裂——明日潘多拉》制作完成



近日，育碧正式宣布《汤姆克兰西细胞分裂——明日潘多拉》已完成了PC版、XBOX版、GBA版的最终母盘制作，并于2004年3月25日全球范围内开始发售XBOX版和GBA版，2004年4月1日开始发售PC版。这部由育碧软件上海制作室独立开发的作品，拥有传统的线下单人战斗模式和在XBOX、PC上所占有的革命性的联网模式。通过XBOX的Live功能，以及PC的互联网功能，玩家可体验到一种前所未有的在线游戏模式。

一句话新闻

中国官方宣布将限制韩国、日本和北美地区的游戏引进，据外贸部称此举意在帮助本土游戏市场的成长。

近日，nVIDIA宣布和id Software合作推出《毁灭战士3》，nVIDIA称其旗下的FX系列绘图芯片，是《毁灭战士3》的最佳化选择。

国产网络游戏《剑侠情缘》推出短信版本，采取包月制，从2004年3月15日到2004年4月1日免费体验。

数字

800万：美国艺电对南加州大学电影电视学院投资800万美元，用以资助三年的电子游戏设计硕士学位教学及其师资。

149：据最近一期的《华尔街日报》报道，微软准备将Xbox的价格从179美元降到149美元。

5%：NPD的数据表明，2月美国电子游戏销售上涨了5个百分点，其中美国艺电一个月就比上月多出38%的营业销售。

声音

"叫我担忧的是，在《星球大战——星系》里我所表现出的性格一点都不象我。然而很要命，那的确是我。"

——GameSpot助理编辑贾斯汀·卡尔维特谈及角色扮演的种种。

"奔会在哪儿开？"

——游戏评论家吉姆·理查德审视电脑游戏，却发现这个行业毫无乐趣可言。

"游戏真的能引发严重社会问题么？"

——专栏作者鲍勃·曼德尔对流行娱乐在社会舆论中的负面反响发表置疑文章。

香港·游戏·PS2

■本刊记者 Littlewing

由于参加香港万智牌大奖赛的原因，记者有机会来到香港，亲身感受了一下祖国特区的游戏氛围。

在香港，TV Game的流行程度远远超过PC Game。虽然在街头也能看到网吧（在香港称为"网络游戏室"），但里面的玩家数量要比街机厅少得多。在香港街头，随处可见类似于北京早已销声匿迹的那种私人开设的小型街机厅。但任何一个游戏厅里面，都有市面上最新的游戏，最常见的当属《格斗之王2003》、《VR战士4》、《Z高达》等等，而不是像大陆许多街机厅里面的游戏全是1945、雷电、三国等过时的玩意和一些速食面式的国产游戏。街机游戏币的价格很低，通常是1元1枚，有个别大型的游戏需要投两枚，在游戏厅里面的大多数是20岁左右的年轻人，也偶尔能看到30到40岁的中年人出现。但中学生几乎没有，因为香港有严格的规定不允许未成年人进入这样的游戏场所，否则将被处以高额的罚金，穿着校服的学生更是会被直接拒之门外。

香港街头的每一个报摊，都有品种丰富的游戏杂志出售，其中最著名的Game Weekly、Game Station、Game Player都是日本杂志的繁体中文版，在香港基本和日本同步发售。杂志的内容大多数是最新的TV Game，有些杂志附带一些小册子介绍目前流行的网络游戏。由于是和日文版同时发售，所以香港游戏杂志的时效性极强，内容也极为丰富。如果你还需要第一手的资讯，没关系——在报摊上你还能找到进口的日本杂志，而且，售卖日本游戏杂志的报摊随处可见。记者在酒店的电视中收看了香港的游戏节目，香港的游戏台需要交费才能观看，但是其制作的专业程度远超大陆的游戏节目。

在香港，PS2、XBOX、NGC等主机都由官方销售，PS2则是香港最流行的机型。PS2的型号通常都由一个5位的代码表示，比如日本最初推出的PS2是10000型，之后又有15000、20000、30000、35000、39000、50000等型号，日本所有的机型最后一位数字都是0，而欧美则是1。香港地区PS2的尾数是6，台湾省则是7，这两种机型可以与日版的PS2兼容，也就是说，香港的玩家可以直接玩到最新的日版PS2游戏。而大陆版PS2编码尾数则是5——它不能与任何其他机种兼容。或许有人会说这是商家为了防备盗版不得已而为之。但事实上，香港PS2软件盗版猖獗的情况早已一去不复返。在大陆，TV Game的发售日期通常要比日本和欧美晚很长时间，如果玩家想玩到简体中文版，恐怕更是遥遥无期。而在香港游戏发售也是和日本同步的，而且价格要比日本便宜。以最新的《战国无双》、《鬼武者3》、《真三国无双3——帝国》等游戏为例，在日本通常的售价为6,800日元，加上税约合人民币近500元，在香港这些游戏的首发版仅有358港元，约合人民币380元，首发一周之后价格还会有所下跌。加之香港游戏的售后服务很好，繁体中文版的汉化速度也远较大陆为快，所以选择正版的玩家要多于玩盗版的人。

香港还经常举办TV Game的比赛和展览，比如前一段在香港会展中心举行的香港电玩展、实况足球的比赛，以及店家自己举办的游戏比赛等等。所以，说香港是TV Gamer的天堂一点也不为过。

短短四天的香港之行，香港的游戏环境给记者留下了深刻的印象。什么时候我们大陆的玩家也能在这样的环境下玩属于我们的TV Game呢？我们期待着那一天的到来。P

2004年5月大陆电脑游戏新产品预发售表

发售日期	产品名称	游戏类型	价格（元）	容量（CD）
奥美				
2004年5月	反恐精英——零点行动	FPS	待定	1
2004年5月	英伦霸主3	模拟	待定	2
2004年5月	地面控制2	RTS	待定	1
2004年5月	部落2——复仇	FPS	待定	1
新天地				
2004年5月	见习天使	恋爱冒险	69	1
2004年5月	世界新秩序	FPS	49	1
2004年5月	午夜惊魂	恐怖冒险	49	1
2004年5月	火星杀阵	FPS	49	1
2004年5月	模拟邻居		待定	待定
2004年5月	游戏制作大师2－RPG篇	益智	待定	待定
2004年5月	游戏制作大师2－恋爱模拟篇	益智	待定	待定
2004年5月	EVER17	恋爱模拟	待定	待定
美国艺电				
2004年5月	荣誉勋章——奇袭先锋	FPS	待定	1
2004年5月	公元1503	策略	待定	2
2004年5月	模拟人生——魔幻天地	模拟	待定	2
2004年5月	哈利·波特——魁地奇世界杯	动作冒险	待定	1
2004年5月	指环王——王者无敌	动作冒险	待定	3
2004年5月	战地1942——秘密武器	FPS	待定	1
2004年5月	NBA Live 2004	运动	待定	2
2004年5月	FIFA 2004	运动	待定	2
2004年5月	极品飞车——地下车会	运动	待定	2



神游的尴尬

■上海 叶伟

从去年11月中旬到今天，神游已经在中国度过了差不多6个月。实际销售业绩究竟如何、颜总的理想是否全部或者部分实现，半年至少已经是一个可以阶段性回顾的Check Point。

按理来说这回顾本不该由我来做。神游中有不少我以前的同事和朋友，而颜总和我也有数面之缘，中国人毕竟是顾忌面子这些东西的，好话说说无妨，批评却总是让人生厌——尽管开刀不可能不疼。

6个月，全国——主要是华南地区4位数的销量，iQUE的战绩可以说是一桶冷水，让颜总变得有些清醒了。虽说他的目光一直很远大，但也不能不对近期的窘况采取一些行动，否则他也不会主动担纲销售、亲自挂帅监督了。iQUE的问题始终是仁者见仁的，我只想从我个人的角度，对iQUE这六个月来的情况做个分析。

主机

iQUE的基本架构来自于N64，而其硬件设计却彻底违背了任天堂、或者说颜总的初衷——尽管推行"家庭娱乐"常常挂在神游上下员工的嘴边。

N64主机上有四个手柄接口，销售包装里附带有两个手柄。而iQUE的主机同时是一个手柄，请注意这手柄却只有一个，首发的游戏也全部是单打。更让人无法理解的是，就算你买了两台主机，也无法联机双打，玩家所能做的，就是再花300多近400块钱，去买一个共游盒和一个只能当手柄的手柄-别看外形相似，这个手柄是不可以象主机那样插卡玩游戏的。

就算是这样，共游盒与附加手柄也还是在主机销售了3个月后才姗姗来迟。我无法理解销售与设计上为何会有如此大的脱节：这种无法同乐的游戏设备居然还要以家庭同乐来做宣传，本身已经是一种极大的讽刺了。此外，主机接近600的价格本来已经不算便宜，现在还要再花上3、400块钱才能满足两个玩家同乐的需要，在今天的中国大陆，有多少家长会做这样的事？理智一点想想，这个市场是可能在短时间里培养得起来的么？

软件

iQUE对N64游戏汉化之彻底，可以用完美两个字来形容，堪称中国游戏汉化的最高标准。但在游戏业，销售业绩的好坏，与游戏本身的质量常常没有太大的关系。iQUE的现有软件，并没有能够促进主机的销售，反而使销售陷入了一个尴尬的循环。

神游始终希望把游戏和主机卖给中国的Light User，也就是颜总一直挂在嘴边的90%待开发的处女地，对于国内的那些Core User加任天堂铁杆，神游的态度是不屑一顾的。

但是，iQUE所销售的游戏，又全部来自任天堂N64的真传。这些游戏，或许是10年前Light User的首选，但在今天也已经统统可以算作是Core User的珍品了。

时代是在变化的。所谓的珍品也就是对那些铁杆而言，面对越来越多DVD画质的游戏影像，对今天的Light User来说，这些既无好看画面、又没有残杀快感的游戏和垃圾差不了多少。

话说的很残酷，是么？实话往往不太好听。中国如今的孩子早熟得可怕，在整个市侩而又现实的环境压迫下，他们的世界里早就没有蓝天白云和小白兔胡萝卜了。

事实就是，目前iQUE主机4位数的销量，至少有2/3得感谢Core User的垂青。如果没有这些任天堂的拥趸，神游连目前这样的销量也无法达到。

理想与实绩的巨大反差，足以发人深醒。

利润

利润是资本家采取行动唯一动力。iQUE在中国不是来做善事的，它要赚钱。赚钱也不是什么羞耻的事，问题的关键在于：钱究竟应该怎么赚？

看上去，神游象是一个非常精明的商人，它把自己一切的风险都规避很好：硬件保留了足够的利润，采用游戏下载方式消灭库存以及缩减成本，最近又听说它连游戏手册都不再印刷赠送，而改成下载电子文档的方式了。

能想出这些方式确实精明，但却不够高明。不说国外，只看在今天的中国，凡是成功的企业有几个是只考虑自己得失的？商品始终需要靠渠道来推广销售，如果渠道商没有足够的利润诱惑，他们又怎么会有动力来增加推广的力度？

利润是所有商人的源动力，而做生意是难以谈理想道德情操的。

神游最初的商业策略就是肥水不流外人田。因为不想让别人赚钱，所以才会要求DPot刻录商缴纳1万块押金，才会每下载一次只留给小卖店3块钱的利润。这种合作方式简直可以用"刻薄"两个字来形容，而缺少了渠道商的支持，神游就只能依靠自己的力量来吆喝叫卖，其痛苦与艰难不可言状。

就为了算计这一点点可怜的利润，iQUE就得花更多的精力去完成那些本来可以通过渠道商来完成的工作。所谓精明而不高明，所谓得不偿失，这就是一个典型的例子。

颜总曾经和我说，他觉得中国的市场与国外没什么不同，在国外行得通的，在国内也应该行得通，中国的玩家需求，同国外玩家也应该是一样的。不知道颜总这话是否也对别人说过，但至少对我而言，老外的如此表态已经是不胜枚举，而他们无一例外地在碰壁之后不得不承认中国市场的特殊性。也许，在一个月的充电期之后，神游能够籍着足够的反思而有所突破。

愿iQUE不再尴尬。

（本文仅代表作者个人意见）

仙剑奇侠传三外传 问情篇

■类型：角色扮演 ■制作：上海软星
■发行：寰宇之星 ■上市日期：2004年暑期
■推荐度：★★★★☆

天人合一山川变

■仙剑三外传主企划 王世颖


长卿

诗情画意是“仙剑”系列的传统，“仙剑”中的一些意象也都脱胎于诗句。

重楼和紫萱的故事来自于郑愁予的《错误》，“……跫音不响，三月的春帷不揭/你的心是小小的窗扉紧掩/我达达的马蹄是个美丽的错误/我不是归人，是个过客。”在这样的意境下，紧掩窗扉中的人儿应该是紫色而忧郁的，至于年龄嘛，更适合张爱玲对白流苏的设定：“绝对不止三十岁。”因为只有这样的年纪，才能够演绎出什么是曾经沧海，什么是死水微澜。虽然迫于玩家的接受程度，已经将紫萱的年龄一降再降，但依然有玩家叫她“大婶”……真是汗死。

无独有偶，这一次，“仙三外传”的场景设定创意则来自于杨牧的《延陵季子挂剑》：

……
也是江南女子纤弱的歌声啊
以针的微痛和线的缝合
令我宝剑出鞘
立下南旋赠予的承诺……
谁知北地胭脂，齐鲁衣冠
诵诗三百竟使我变成
一介迟迟不返的儒者！
……
这宝剑的青光或将辉煌你我于
寂寞的秋夜
你死于怀人，我病为渔樵
那疲倦的划桨人就是
曾经傲慢过、敦厚过的我

看倦了武侠游戏中小桥流水的清丽，是否也想体会大漠孤烟的苍凉？“仙三外传”正是从这一点切入，游戏发生的地点渐渐北移，以北地场景的恢弘粗犷和江南的小巧灵秀作对比，让玩家在一个游戏中体会两种截然不同的风貌。

江南部分自不必多说，自一代以来，西湖畔、柳浪中，“仙剑”系列一直凭借这种温软柔情打动人心，而北方场景才是我们这次设计的重点。坐落在北方深山中的小小村落，贫瘠、破败，但如同石缝中的荆棘，有着顽强的生命力。漫山的黄栌与红柿妆点着日出而作、日落而息的平凡生活，似乎永远也不会有什么事情发生，又似乎一旦有事，就是惊天动地的大事。

汉胡杂处的战略重镇，破败城垣，零落鹿砦，一切都残留有战争的痕迹。而不同民族熙来攘往的街头闹市，又似乎在宣告和平的到来。红砖青瓦的汉族民居，搭配兽皮树干的胡人帐幕，别有一种边塞风情。京城的侯门深宅之中，究竟掩藏了多少红颜老去的泪痕？雨过河源之后，又冲刷掉多少恩怨情仇？

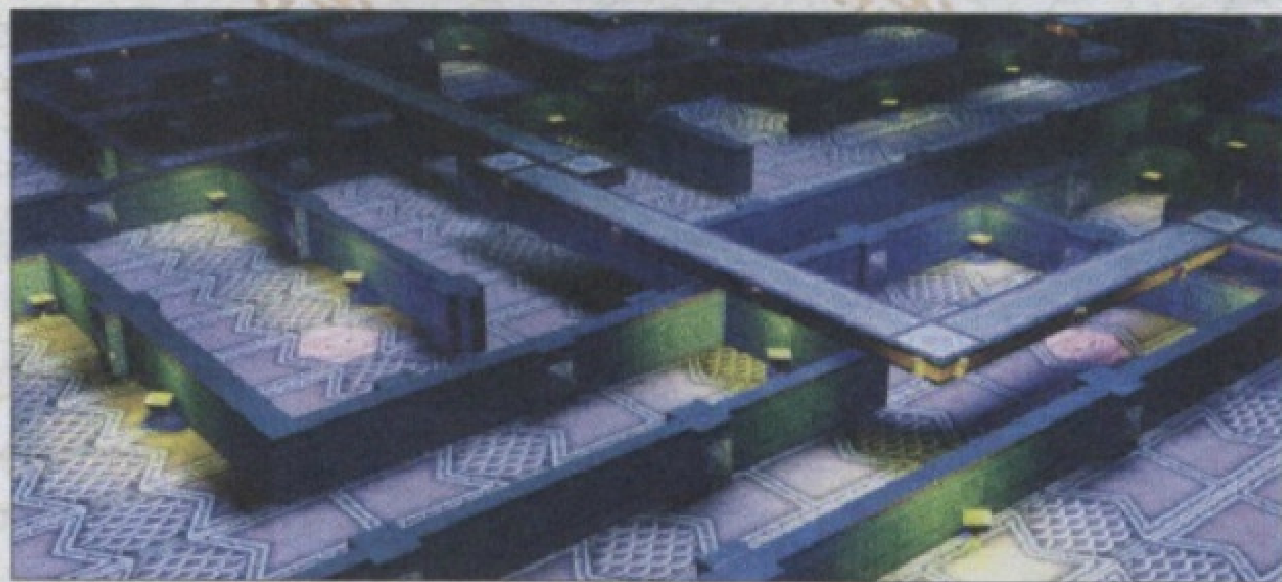
《延陵季子挂剑》整体的意境也异常契合“仙三外传”的氛围，那种弃剑求去的苍凉，繁华凋零的落寞，只有深入玩过之后才能完全体味……

风水堪舆惊变

“气乘风则散，界水则止，古人之使不散，行之使有止，故谓之风水”。

风水，简言之就是人的生存环境对于人的影响因素，用现代地理学来解释就是“人地关系”对人的影响。堪舆，动词，以“天人合一”的理念去辨识风水对人的影响，也就是“看风水”。风水与堪舆是中国传统文化中神秘的部分，也是外传中隐藏在情节背后的“天道”。

地脉，意指大地的的脉络。它的形成和最初的创世有着密切关联，经过时间的推移，已经很少有人知道它的存在，但是它一直在人间与妖界之间发挥着自己的作用，直到因一些有意无意的行为，平衡被打破……通则不痛，痛则不通，


地脉迷宫图1


地脉迷宫图2

地脉和人体的经脉其实没有什么不同，人体经脉不通会导致疾病，地脉的阻滞不通，同样会引起大地的异变。地脉所维系的平衡是天地间的平衡，一旦失衡，不仅仅影响到人、妖、鬼下三界，甚至连神界也被惊动。

对应人体经脉，地脉也分为十二正经和奇经八脉等。蜀山为连接人、妖、仙、神四界的枢纽，同样也是地脉的中枢之一。十二正经皆汇集于蜀山，它们互为阴阳表里，平衡人间阴阳之气，维系蜀山悬于天地之间而不堕。地脉与五灵对应，会因天地间五灵的多寡聚散而变动，阴阳交泰，生生不息。

曲径通幽迷思


魔界之门立方体面局部图。

"仙三"发售以来，其迷宫设计获得了广大玩家的好评。不仅迷宫数量多，规模大，更重要的是每个迷宫都经过了巧妙设计，最大限度体现出3D的特征。那种高低起伏的穿插，那种步移景变的动态，不是寻常2D游戏能够体现的。

场景规模越大越有气势，但场景过大也会给玩家造成困难，比如在城镇中迷路，在迷宫中找不到出口等，外传则力求通过改进设计来避免这一问题。在外传中，规模超大的场景要比"仙三"多很多，赋予玩家更多探索的乐趣。为了让玩家能更好地辨识场景道路，我们对于过大的城镇场景做了区块分割，并且仔细划分每个区块的功能，比如商业区和居住区分开等，我们还在重要地点设置了标志性建筑，尽可能模拟玩家在现实中认路找路的过程。这样不仅降低了难度，还增加了趣味性。

对于超大的迷宫场景，我们也做了适当切割，每个区域大小适中，不管区域内部道路如何复杂，只要来到区域出入口，就代表一切告一段落，可以停下来休息片刻了。这种设定对于玩家非常体贴，至少不会有在一个迷宫中游荡数个小时，一点进展也没有的情况发生。

玩家论剑

无责任点评

SAM27（封神）："仙剑三"迷宫方面倒是还好……其实说明书很有用。

小燕："仙剑三"除了镇妖塔4层那个有点难度外，没有什么卡的地方了啊！前提是有说明书。

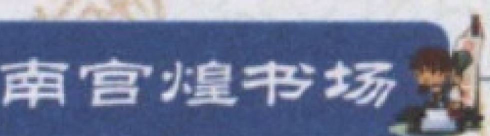
小榕：剧情、剧情、剧情，不能在游戏中讲清吗，害得我边玩边查说明书，不清楚点内幕，真怕玩得稀里糊涂。

——非常感谢这些玩家的建议

倾情回应

"仙三"说明书中对于迷宫的简要提示深受玩家好评，既然被肯定，我们自然要发扬光大。因此，在外传中，这些提示不仅会出现在说明书上，更会出现在游戏里。而对玩家进行指点的人物，可是大家万万料想不到的明星级人物……这里容我卖个关子，玩过游戏大家就知道了。所以呢，玩"仙三外传"，进迷宫之前，不仅要买足装备物品，恢复体力，更要到处找找NPC，打听一下走迷宫的诀窍，这样才能有备无患啊。

■中国仙剑联盟的仙三外传讨论版：http://www.palunion.net/bbs/
■欢迎广大读者把自己对"外传"的意见和建议发到这里。



南宫煌书场


酒剑仙

老少爷们，咱们说完唐家堡，又回到蜀山。这回书要说说"我与蜀山，不得不说的秘密……"您瞧我这动作，怎样？说这种书，就要作出这种"犹抱琵琶半遮面"的架势。用这种架势说书啊，任凭您说的是武松打虎还是猴子取经，都会变得香艳起来……嘿嘿！

书归正传，说到这蜀山和我啊，还真有不少秘密呢，一般人我还真不告诉他。话说十几年前，可不得了啦！蜀山镇妖塔坏了！妖怪们全跑了出来，这其中就有一个最坏的妖怪，叫邪剑仙——什么？这位爷您说什么？早就知道了，从仙三中看的？这可真是的！什么人那么讨厌啊，弄了个仙三到处卖，这不是坏我生意嘛！得！咱跳过这一段，说下面的。

话说经过邪剑仙一役，蜀山元气大伤，百废待兴。这徐长卿当上了蜀山掌门，第一件事便是大兴土木，广收门徒，别看这些是花钱的买卖，蜀山名气大了，人气旺了，财源也就滚滚而来了。这不是？连唐家堡也跟着沾光，起死回生了。

这蜀山虽然是悬空之山，但是人气一旺，灵力一多，周围的浮空山体自然就聚拢过来，所以蜀山无论收多少门徒，也不愁没地方住，这可是其他名门大派比不了的。

在下嘛，无父无母，乃是天上星宿下凡，自幼生长在蜀山，却不是蜀山弟子。上天这样安排自然有他的道理，这道理乃是天机不可泄漏。话说这蜀山上下，唯一能识破天机的人便是司徒钟，因此他对在下另眼相看，在下也投桃报李，彼此称兄道弟。这司徒钟常常自称"酒剑仙"，这"酒"嘛，自不必多言，看他每天醉醺醺的就知道了，这"剑"也不错，不仅蜀山剑法出神入化，还能自出机杼，说到这"仙"就有点往自己脸上贴金的意味了。总体说来他本事不错，但是也只有在下有这慧眼赏识……呵呵～～为什么呢？因为他脾气太臭，又好酒贪杯，把事情交给他？那些白毛老道才不放心呢！

今天就到这了，老少爷们，想听书下回请早！



■类型：策略 ■制作：光荣 ■发行：光荣
■上市日期：2004年 ■推荐度：★★★★☆



■游侠创作室 龙神将

有个奇怪的现象，似乎我国传统宝藏往往被日本人发扬光大：中国的中药传到日本后被称为“汉方药”，后来日本“汉方药”的出口规模比中药大得多；而中国的《三国演义》被日本光荣公司搬到游戏领域里，也把中国游戏厂商挤出了同类型的三国题材游戏市场。一转眼《三国志》系列已经走过十多年的历程了，现在新一代的《三国志Ｘ》就要上市了，我们来看看光荣这次在“三国”这张老方子上熬出了一碗什么样的“汉方药”……

惊鸿一瞥



《三国志Ｘ》的全国大地图延续了上一代的风格，但具体的战事已不再像《三国志Ⅸ》那样在大地图上像街头斗殴一样直接开打，而是切换到专门战斗的战斗地图上很有“专业精神”地进行——正所谓大地图施展战略，小地图体现战术。在地图画面上有年月日的设定，上一代的半即时制游戏运作方式依旧被保留。在本作中即将崩溃的东汉王朝一共有50座城市，各个势力旗帜的颜色也与前几代一模一样。

在大地图右下角有缩略的全国小地图，那是一张东汉疆域地图的复制品，非常漂亮也很属实。通过观看小地图玩家们会发现老刘家的蜀汉能偏安数十年的原因：西南地区与中原和江南相隔甚远，其地形险恶，易守难攻。在前几代游戏中视钱如命、兴风作浪的异民族依旧存在于本作之中，只是少了南蛮：预计南蛮将像以孟获为领袖作为诸侯国而出现于游戏当中。有趣的是在辽东、西凉和云南三地有延长线，显然在那3条线的尽头定会有隐藏都市等着玩家去发现。

武将印象

其实从《三国志Ⅳ》开始，光荣公司便开始参考当时大陆出版的《三国演义连环画》中的人物肖像，随着一代代游戏的发展，肖像也愈来愈精致。本作中的武将肖像与前几代相差不大，只是在细节上稍有调整，熟悉本系列的玩家们一眼就能认出赤面的关羽和黑脸的张飞来。《三国志Ｘ》以《三国志》系列7代、8代中的“武将担当制”为基础，游戏中包括登录武将及玩家所能扮演的武将角色将超过750人。本作中有个创新的设计：在野武将以骑马漫游的姿态直接出现在大地图。这样一目了然的做法很方便喜欢搜集人才的玩家，不过估计不会是一骑人马代表一位武将，而是一骑人马代表在某地的一批武将，否则一旦大势力被击败之后，大地图上的在野武将就会多得像赶集了。

内政系统

玩过《三国志》系列游戏的玩家们都会知道内政系统的重要性：只有经济建设搞上去了，才能富国强兵。《三国志Ｘ》的内政系统比上一代复杂，内政将在城市俯视图中进行，不同城市配合不同的背景，内政设施在城





市中都能醒目地见到，特别是城市的特殊设施。

所有的行政命令需要在相应设施里才能施行，一个城市中的设施分为基本设施和特殊设施。基本设施包括宫城、农地、市场、屯所、酒家、工房、兵舍、城壁（回到自己的都城还有“自宅”一项）；而特殊设施则需要根据不同城市的不同属性来相应建设，前提是该城中还存有足够的建设用地。例如，西北的武威特殊设施为观星厅、病院；中原的南皮特殊设施为医院、弓兵编成所；南方的长沙特殊设施为大商家、造船所，除此之外，在其他城市中还会有其他的特殊设施。

战争系统

富国强兵之后自然就要开始波澜壮阔的统一天下之战了，不过在开战前我们可以先修筑一些防御工事。同前代游戏一样，玩家可以在大地图上修筑阵、箭楼、城塞等防御工事，需要注意在本作中水边出现了关隘，看来古代战争中的河防问题得到了重视。

在本作中的战斗系统比前一代复杂得多，交战双方的军队通过大地图行军，当双方军队开始接触时则进入战斗地图。战斗以日为单位进行，有天气变化和风向，这意味着火计的应用又变成重头戏。战争地图上的每个单元格都有地形属性和海拔高度，这与远程射击兵器的攻击效果密切相关。与前作一样，在战斗地图上留有很多路口，这是战争中各方援军进出的地点。

在游戏中战争被细分为野战、攻城战、街市战等多种类型。

进行野战时需要为部队选择适当的阵法，历代《三国志》游戏都强调各阵法间的相生相克关系，一旦选错阵法后果不堪设想，因为在战斗中变阵很困难。不过在本作中水军作战时无阵法要求，可见本作中还是以陆战为主。

在本作中大型城市和关隘的城墙最厚可达3层之多，防守方还可以在城楼上驻兵，所以攻坚战的难度很大，进攻坚城之前要做好付出重大伤亡的准备。在攻城战中主要依靠步兵、弩兵与冲车、井阑、木兽、斗舰、霹雳车等攻城器械进攻。当城墙被攻陷后，可能会出现新增设的街市战——其实它就是在攻破城墙之后或无城墙城市内部展开的巷战。在街市战中依旧可以使用火计等计谋，并且井阑之类进攻方的攻城器械也可以开进街市中继续作战。



本作中还有一项独创的设定，那就是在野武将会自动参加战争的进攻或防守一方寻求出仕。参战的在野武将显示为他参加阵营的颜色，并且直接率领士兵作战。

即将在本作中出现的战略决战是光荣以往所有《三国志》系列游戏中都没有出现过的，它可以看作是《信长的野望——天下创世》中有关“决战”设定的一个“三国版”克隆。决战是发生在两大势力之间的大规模战争，参战都市很多甚至可以达到数个州之间的大战，可以说是两大诸侯之间综合国力的决斗。这样的战争在三国历史上曾一再上演：例如官渡之战、赤壁之战等，战略战役的后果是失败方一蹶不振，胜利方趁势一统天下。

舌战群儒



作为一名乱世中的智者，合纵连横的本领是不能少的。在以往的《三国志》系列游戏中，文官的作用局限于从事内政、网罗人才等琐碎工作，尤其是在《三国志Ⅸ》中，统御力和武力低下的文官别说带兵出征是送死，就是躲在城里使“伪报”之计都蒙骗不了智力超过75的敌将。不过在《三国志Ⅹ》中文官的才能被大力发掘出来，与武将们共同撑起了一片天：武将有单挑，文官能舌战！

在执行外交、潜入等需要使用智商的任务之时，智力高的文官就可以发挥其自身的优势通过舌战系统左右结果。谋士在舌战时通过采用道理、情义、威压、反论、利害等手段来说服对方，舌战系统的增加等于为谋士们搭建起属于自己的独特舞台，再现了《三国志Ⅶ》中那种谋士通过“汉诗大会”展现才华的儒雅风范——舌战系统就是智者间的决斗。

总结

《三国志》系列游戏越做越复杂，例如《信长的野望——天下创世》的文字部分约60万字，而《三国志Ⅹ》则超过100万字，但相对游戏是否越来越精彩呢？相信这是个仁者见仁、智者见智的问题。有评论认为《三国志Ⅹ》就像一锅大烩菜：大地图用9代的，游戏类型用“太阁”系列，内政用7代、8代的，战争用《天下创世》加7代、8代……这道菜到底烩得怎么样，就要请玩家亲自品尝了。

■类型：大型多人在线 ■制作：亚洲互动 ■运营：亚洲互动
■上市日期：2004年第二季度 ■推荐度：★★★



天地Online——画魂道

■北京 Safer

我们这一辈看到的全是金庸、古龙诠释的武侠，而武侠也在随着时代以不同的形式得到演绎。作为武侠题材的网络游戏，《天地Online》并不算是创举，事实上，制作公司似乎更希望做到完善，以成熟稳健的手法完美表现一个传统意义上的武侠世界，体现中国几千年武侠文化的深厚底蕴。



"提剑跨骥挥鬼羽，白骨如山鸟惊飞，尘世如潮人如水，只叹江湖几人回。"走进江湖的人就已经不是普通意义的人了，在《天地Online》里，武林豪杰不再只是杀富济贫，所谓"除魔卫道"也不是比喻。游戏描述的背景是发生在天地大战1000多年后的故事，在昔年的天地大战里，仙界与人界联手铸造了十大神兵，并凭此在最后的对决中以微弱优势击败了魔界，将魔都幽城封印于三界六道之外的无回界。仙界也因此战元气大伤，只能静静休养生息、积聚实力。而在1000多年后，在人们以为天地大战的故事仅仅只是一个古老的传说时，由于某帝王热衷于追求长生不死术，无数的狂热修道之徒在利益的驱使下开始对古老文献所记载的种种进行了研究，并对所有史前遗留下来的古迹进行挖掘与破坏性的掠夺——他们也因此付出代价：原被仙界封印的上古魔神"画魔"破印而出，并在神州各地设下邪恶结界——幻境，同时勾结海外邪恶势力侵入神州大地，伺机开启其它封印，召回魔都。神州勇士在知晓天命的得道仙人感召下奋起抗击，《天地Online》的故事也由此展开。

制作者在创作过程中注重描绘中国传统风格的世界，场景、人物和色彩均符合浪漫主义的写实风格，人物设计、招式名称都体现了最典型的武侠特征。在着重完善和丰富这个武侠世界的同时，游戏并没有忽视创新因素，最显著的就是游戏中人物的升级系统。不同于一般的同类游戏，《天地Online》并没有从一开始就限定了角色的职业，而是通过玩家在升级过程中对角色属性加以选择性地提升，从而一步步决定角色性质。这种自由的职业系统有点类似于《网络创世纪》（UO），角色的走向完全由玩家自主选择。游戏里还有一个比较特别的设计——"十大神兵利器"，游戏中这些神兵利器引入了一定的养成因素。每件神兵利器都拥有一个独特的魂值，魂值的提升依据玩家使用该神兵斩杀邪魔后神兵"饮血"的数量。获得十大神兵的玩家将会被载入《天地Online》神兵录里，这里将记载拥有传说中古代神兵的玩家排名与他们传奇般的英雄事迹。

除了上面所提到的以外，帮派系统也是该作的一大亮点。游戏提供了多种玩家间的联系方式，玩家可在游戏中与其他志同道合的伙伴们一起组建帮派，无论是升级练功还是外出冒险游玩，相信都会比"独行侠"来得更加愉快。而且，同帮派的玩家还可以一起学习本帮的绝技，齐心协力完成游戏中特定的帮派任务，在享受探险乐趣的过程中还可以得到特殊的奖励。

至于游戏还有哪些亮点，还有待玩家到游戏中亲身体验。





现今，中国网络游戏市场的绝大部分产品是由韩国、日本等地引进的，而中国自主开发的游戏相对比较少，也因为这样，每款国产游戏都受到中国玩家们的注视，虽然未必都能成为公认的白金作品，但国产网络游戏的发展之快是大家有目共睹的，下面笔者来介绍一款具有龙与地下城风格的国产网游新作——《信仰Online》。

游戏背景设定在一块传说中美丽富饶的风之大陆上，这里居住着三大种族，分别是人族、精灵族、暗夜精灵族。这里就像世外桃源一般，大家都能融洽相处。直到有一天，一个冒险家在沼泽地区遇到一群力量强大的怪物袭击，他逃回来向大家通报的时候，大家才意识到危机的来临，而玩家将成为英勇的战士，拿起手上的武器抗击妖怪的侵略。

《信仰Online》使用已经成熟的2D图形环境，采用传统的第三人称斜45°视角，允许小范围拉伸镜头，画面继承了日式RPG风格，游戏色彩十分丰富，以明亮、鲜艳为主，不会带来欧美游戏偏向暗沉色调的那种无形的压抑感。画面总体来说比较保守，在满天下3D游戏的今天，《信仰Online》就像一群时尚女性中一位清秀的乡村姑娘，显得平凡而不庸俗。





游戏里的角色分为人类战士、暗黑精灵族魔法师和精灵族弓箭手3种不同的职业，每种职业都能自由配点成长，每个职业的装备、技能都各不相同，游戏提倡没有最强的职业角色，只有最强的玩家，升级更多的依靠团体合作，而不是枯燥无味的单练杀怪。玩家达到一定等级时，可以向NPC申请学习挖矿、采石和伐木3项生活技能，一般的材料可以换取金钱来装备自己，如果能挖到一些稀有的金属矿石，还能向NPC交换一些用金钱无法得到的东西。

游戏里还加入了养成要素，在游戏初期，玩家可以向NPC选择领取一只和人物属性相近的守护精灵，守护精灵的成长速度对玩家来说非常重要，刚开始它只是围着你身边旋转的小不点，经过一番照料和培养后，可以成长为一个围绕玩家飞行的精灵。守护精灵对人物有附加能力的作用，只要有足够耐心来调教，就能训练出与众不同的梦幻精灵。在欧美奇幻色彩背景下，游戏制作团队表现不甘平凡，还加入了有中国特色的师徒系统，师傅的扮演人不再是呆板的NPC，而是我们玩家本身，老玩家招揽新手玩家为徒弟，传授新手游戏经验，师徒们组队共同练功时能更快地成长，而且能共同抵御其他玩家的侵袭，协助杀退敌人而不会增加PK值，此系统究竟是帮助新手更快地适应游戏还是画蛇添足？这个问题只能交给玩家们去判断了。

总体来说游戏值得玩家去尝试，笔者希望能更快地进入《信仰Online》体验其中的游戏乐趣。

■类型：大型多人在线 ■制作：盛大 ■运营：盛大
■上市日期：2004第二季度 ■推荐度：★★★☆

国王归来
——全新《英雄年代》降临

■北京 阿易



相信给予玩家的第一印象，便是《英雄年代》中取消了角色初期的职业划分，正所谓“帝王将相，宁有种乎？”相信这种后天培养的职业形成与现实更为接近。与普通网络游戏的打怪升级系统不同，游戏更想在虚拟世界中表现出一种复古的生活方式，于是伐木、挖矿、采药成为游戏里重要的组成部分。玩家在游戏中，还能够拥有自己的住所和领土，所以说设计者最想让玩家感受的就是一种传奇式的武侠生活。

《英雄年代》将游戏中的社会体系变得更加合理化，引入国家的概念似乎更符合中国玩家的逻辑思维——在乱世中，为了争夺天下的霸权，自然会有很多玩家集合在一起组成国家征战四方。如果想要让自己的国家更加强盛，那么对于国家的治理尤其重要——每个国家都会有一个全权负责国家事务的国王，国王是一个国家的最高领导人，掌控着国家的财政资源，也可以指定大臣的任免与职位，拥有至高无上的权利。



当然，国家的资源必须用于科技发展，这才是让一个国家保持繁荣的唯一办法。研究出新的科技，才能改善国家的军事力量或生活水平，从而保证自己国家的主权不受侵犯，否则国穷民乏，自然会被其他国家吞并。可以看出《英雄年代》吸取了策略类游戏的特点，将资源开发、科技文明和搭造建筑物等融入网络游戏之中，必然会给玩家带来完全不同的感受。



玩家们在游戏中的定位也变化多样，不但可以走上仕途为自己的国家效命，也可寻求一片净土做个超凡脱俗的世外高人。根据官方透露的消息来看，玩家们可以使用所有兵器，并且又创建了全新的武器打造系统。相信无论在游戏中选择哪种生活方式，《英雄年代》都是值得我们期待的。

最令人震撼的还是《英雄年代》解决了网络游戏服务器的局限性问题，为广大玩家营造了一个真正广阔的游戏空间。所有玩家都可以在一个世界中尽情展现自我，不同服务器的玩家之间不但可以互相聊天、进行贸易，甚至将会出现万人共同参与的跨国之战！

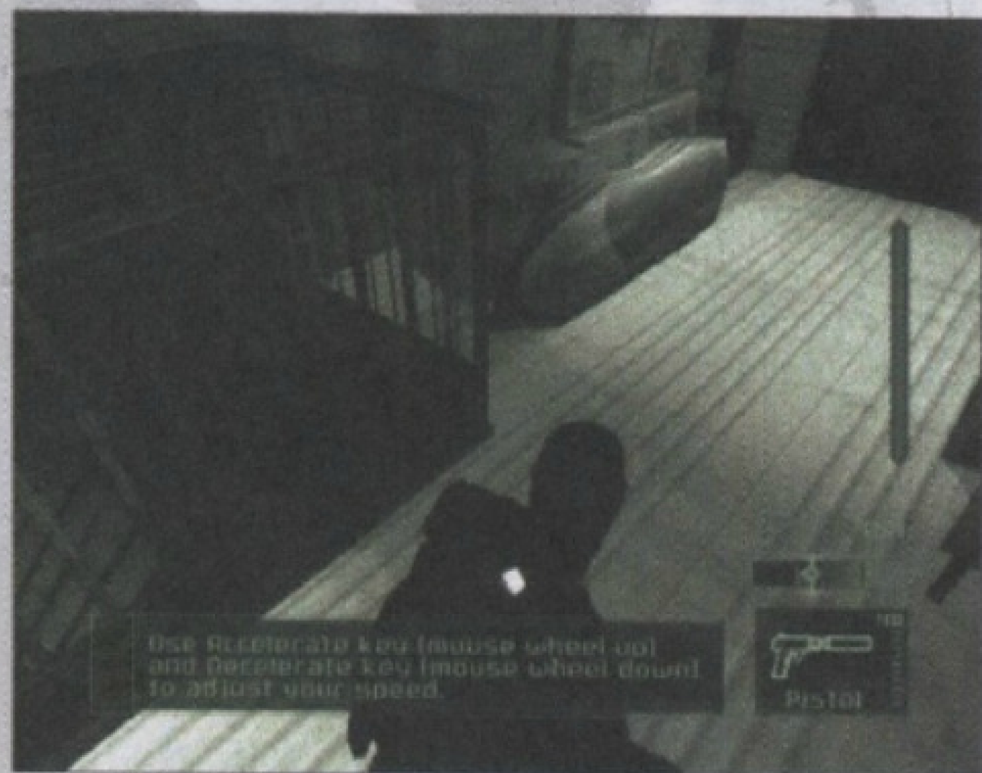
虽然《英雄年代》的世界可能会令《传奇》玩家感觉有些似曾相识，但笔者相信还是有许多玩家希望能和朋友再次重温那段传奇岁月——就让《英雄年代》早日降临，实现我们全新的网游理想。

■类型：动作 ■制作：Ubi Soft ■发行：Ubi Soft ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：PIII 1GHz以上、128MB、GeForce3或者ATI8500 64MB显卡、2GB硬盘

《细胞分裂——明日潘多拉》Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow Demo初体验

■品游轩 苹果熟了

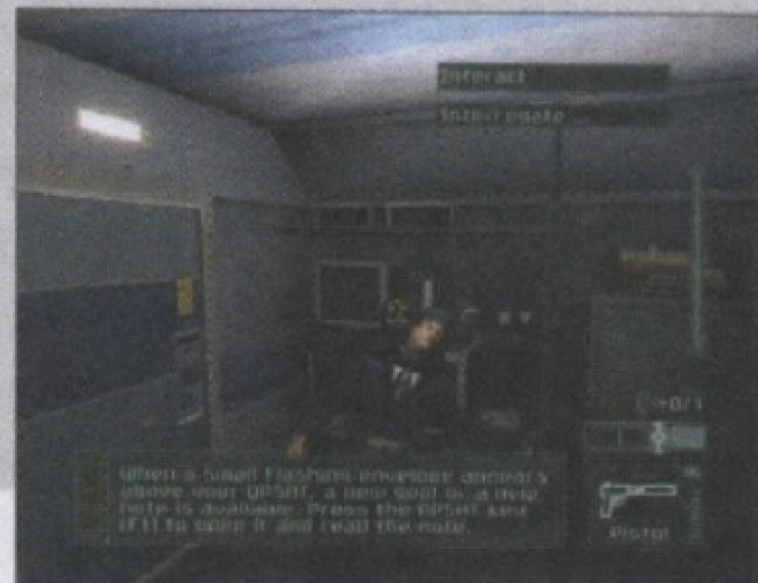
2003年可以说是动作游戏的天下，由育碧蒙特利尔小组制作、改编自汤姆·克兰西著名小说的游戏《细胞分裂》和由PS2移植至PC的《合金装备II——实体》（Metal Gear Solid 2：Substance）成为动作游戏中的年度精品。前者出色的画面（尤其是光影效果）、流畅的操作让玩家至今仍啧啧称奇。时隔一年，游戏英雄Sam Fisher将再次回到我们身边，这次的续作让中国玩家非常期待，其中一个重要原因就是主要制作小组是育碧的上海团队，《细胞分裂——明日潘多拉》将会让这个出色的动作游戏系列深深打下中国人的烙印。北京时间3月18日凌晨2:30，笔者在第一时间开始下载育碧官方释出的游戏Demo，尽管由于海外相关下载服务器被等待多日的狂热玩家弄得拥挤不堪，118MB花了近1小时才得以完全下载完毕，不过辛苦熬夜是值得的，3:30，国内还没有服务器提供这个Demo下载时，笔者已经开始正式尝试这份“本帮菜”的滋味了。



首先遇到的是一条恶狗，幸亏锁在笼子里。

短暂的安装过程结束后，进入游戏，这次的Demo没有附带游戏的片头动画，制作和发行公司的徽标闪过之后，就直接进入了简陋的游戏开始菜单。开始菜单画面显然不会是以后的正式版画面，仅仅只有“Start Game”和“Options”两个选项，不过画面顶部出现了“Sony Ericsson”的字样，说明索爱看好这个游戏的影响力，依旧与育碧达成了相关合作协议。特别是游戏中特工Sam Fisher将使用许多先进的高端通讯设备，这对索爱的品牌有着良好的推介效果。游戏伊始，除了根据你的电脑配置高低选择画面分辨率和细节水平外，难度方面有“一般”和“困难”两档可选，在困难档次中，敌人的AI更出色，另外也没有一般档次中的下一步行动提示字幕。控制键位和前作比较起来基本相同，有一些小的变动，新增了一些特殊动作键位，依旧需要玩家配置一个戴滚轮的鼠标。

正式开始游戏，音箱中传来轰隆隆的火车开动声音，Sam Fisher趴在一列高速行驶的列车车顶，小心翼翼地往前爬行，大英雄怎能以这副模样亮相，我试图控制他“站直了，别趴下”，车顶的气流瞬间就把他给吹到后面去了，好在Fisher自动攀住了车厢的边缘，没有跌落在铁轨上摔成肉饼。设计者果然花费了足够的心思来衡量这些细节，主角在火车车厢顶上迎风而行时无法直立站起来，试图站起即被狂风吹得后退几步并强制蹲下，很真实。仔细观察画面，还可以看见由于铁路两旁每隔数十米即会有路灯掠过，画面右下角的隐匿值探测器就会产生相应的灵敏变化。提到隐匿值探测器，没有玩过前作的朋友可能不太明白，这里略加解释：游戏画面右下角，在武器装备栏上方有一条从左至右颜色由深到浅的横槽，其上的指针会随着你所处环境的不同和你所做动作发出声响的大小而不断变化。你周围环境的光线越暗则指针越偏向深色一侧，你所引起的声响越大指针就越偏向浅色一侧，依此类推。指针越偏向深色一侧，Fisher就越不容易被敌人发现，反之则很容易被察觉。



对于一个普通的列车员，有必要这样吗？

随后Fisher掀起车厢的一处顶盖，跳下去进入列车内部。这是一节

货箱，此时出现了一个严重的问题，画面产生了花屏，大块的色斑充斥于画面上，我怀疑是系统问题，马上退出游戏，重新启动电脑，并且关闭了大部分开机自动运行软件，包括杀毒软件。再度进入游戏后，发现花屏情况并未消失，笔者电脑主要配置为AMD Barton 2500+/NF2-400主板/金士顿DDR400 256M×2内存/GeForce FX 5600 128MB，系统为WinXP，考虑到显卡已经有数月未曾升级驱动，遂更换显卡驱动为NVIDIA ForceWare驱动56.64版For Win2000/XP（3/16），重启后第3次进入游戏，花屏故障消失。考虑到这是本人的个案，尚不能确认是低版本显卡驱动的原因，有遇到此相同情况的玩家可考虑采用同样的办法试试。

继续游戏，这个关卡的场景是法国巴黎开往尼斯的高速列车上，主角需要找到一个叫Norman Soth的家伙，并窃听到相关情报后攀上前来接应的飞机安全离开列车。这个关卡的要点是在开始阶段不能使用枪支，不能惊动列车上的匪徒，列车上除了匪徒还有列车员，他们基本不会伤害主角，但可能会惊惶失措惊动匪徒。在往列车前部行动的过程中，遇到有门的地方，都应该先使用光纤探测头（Optic Cable），从门缝窥视门后的情况，前作的光纤探测头必须装备后才能使用，这次变成了随身携带的基本装备，到了靠近门口的位置即可使用，和开门一样简单，另外前作中窥视到的图像为黑白图像，这次进化到彩色的了。



Sam Fisher头顶三盏明灯之飒爽英姿。

在这关的一段中，Fisher需要钻到车底攀住列车底部的管道前进，在紧张刺激中体验风驰电掣的极速快感，感觉非常棒。这段画面中，变幻的光影夹杂着不时产生的火花，屏幕前的你仿佛都能感受到吹打在Fisher脸上的强劲气流，让人由衷感叹《细胞分裂》系列出色的画面果真是名不虚传。

夜视仪依旧是特工不可或缺的装备，这关中需要玩家在拉下一节车厢的电闸后，赶在匪徒们重新合上电闸之前穿过这段车厢。漆黑中打开夜视仪，蹑手蹑脚地与匪徒擦肩而过，这过程实在是很刺激。行动时多多选择朝黑暗的地方前进，在灯火通明的地方开枪打碎灯泡，这都是玩过前作的玩家所惯用的伎俩，在这个Demo关卡中，这样的手段得多次运用。

这关的最后阶段是完成“倒计时”任务，你得在不到一分钟的限定时间内找到Norman Soth，并使用激光录音器窃听到相关的电话内容，随后设法离开列车。在这个阶段，笔者发现有一点Bug，主角在和Norman Soth对话时，画面角色的口型变化和配音不太吻合，出现了延迟现象。在多次Load存档时，发现多数情况下正常，但偶尔还是会出现这种延迟现象。在列车车头部位，发现了安置在车厢墙壁上的医药箱，可以多次补血。离开列车上到车顶时，需要一边躲避直升机上狙击手的追杀，一边往车尾方向跑（因为是顺风，所以这时可以站起来猛跑了），最终跳起抓住前来从接应飞机上扔下的绳索，成功脱身。

如果说Demo第一关展示的是动作，那么接下来在印度尼西亚Komodo的第二关展示的就是武器和装备了。Fisher首先出现在乡村的草丛中，前面有几座茅屋，有一两个守卫在来回巡逻，如果被他们发现并报警3次，任务即告失败。大英雄这次装备了不少东西，其中最主要的是5.56mm的SC-20K AR这种“大枪”，它不仅本身威力猛，还可以装备一些特殊子弹。前作中的震撼指环、诱导摄影机、电击弹等仍被保留，还增加了烟雾手榴弹（Smoke Grenade）：爆炸后可产生大量烟雾使周围的敌人失去抵抗力；牵制摄影机（Diversion Camera）：射出后和诱导摄影机作用相仿，带有一个释放二氧化碳气体的小罐，还可以靠吹口哨吸引敌人过来。在手持SC-20K AR时，按下鼠标滚轮（或第三键）依旧是打开狙击模式，可以放大到6×模式，不过那时晃动得特别厉害，反而不容易瞄准目标。主角随身还携带了一些特殊的手榴弹和照明弹，比如干扰手榴弹（chaff Grenade）：爆炸后在周围释放大量磁性碎片，可有效干扰周边的电磁设备。由于环境很复杂，所以热成像仪是非常有效的装备，有利于主角及时发现敌人的行踪。设计者为Fisher新增加了“吹口哨”招术，用以在特殊情况下吸引敌人过来，通过V键可以使出。F键控制步枪一次射击的连发弹数，有1发和5发两档选择，前作中是使用Z键来控制的。尽管第二关非常短，但我们还是可以从中感受到本作中丰富多彩的武器装备效果，实际正式版中相信应该花样会更多。

这次释出的Demo只有单人模式部分，没有大家期待的联机部分，后者也是新作相对前作最大的变化所在。不过笔者可以简单介绍一下游戏的联机部分，这些体验来自于自己玩过的XBOX版本，不排除PC版本有不同的设计。据官方表示，游戏中预定加入对应最多4人对战的网络联机部分，让玩家可分成佣兵组与特工组进行对抗。多人对战具体可分为3个模式：中立模式为控制特工在限定时间内盗得保险箱内的情报，佣兵则保护这些情报不被窃取；提取模式，是第一种模式的延续，特工窃取情报后，将情报送到指定地点，佣兵则干扰对方的行动；破坏模式，特工在某特殊物品周围安装保护装置，在限定时间内不被对方破坏则获胜。

游戏正式版中的单机部分将包括8个场景共17个关卡，联机部分包括上述3种模式及8张对战地图。最诱人的是，画面显示在育碧商店预订游戏的玩家将获得一件免费的黑色T恤，上面印有持枪的Sam Fisher之飒爽英姿，可惜的是，这个礼物仅仅送给北美玩家，我等国内玩家是无福消受了。

■类型：冒险 ■制作：Miroids Canada ■发行：XS Games ■推荐度：★★★★☆
■系统配置要求：PIII 800MHz CPU、128MB内存、32MB显存、1.2G硬盘空间

追寻猛犸的足迹
Syberia Ⅱ
《塞伯利亚之谜Ⅱ》试玩报告

■品游轩 大漠

和最近几年风头正劲的The Adventure Company一样，Microids是一家重视制作和发行冒险游戏的法国公司。虽然成立已久，但其最为自豪的还是他们开发的《塞伯利亚之谜》（Syberia）成为2002年度各大游戏媒体最佳评选的宠儿。可Microids没有The Adventure Company那么幸运，近一年来，我们只看到一款游戏停留在公司的发行表上，这就是两年前曾风靡一时的《塞伯利亚之谜》的后续作品《塞伯利亚之谜Ⅱ》。虽然Microids如今正面临重组的问题，《塞伯利亚之谜Ⅱ》的开发也拖延了半年多时间，但从新近发布的试玩版来看，游戏并没有因此而降低品质。

北部冰原的精灵

Demo是从Kate Walker来到一个叫北部冰原（Frozen North）的地区开始的。在前作里我们已经知道，Kate Walker作为一名律师来到法国的乡村小镇，处理一起玩具工厂的转让事件。但是在Kate抵达的前夜，工厂的主人不幸去世了，她将工厂的继承权留给了自己的弟弟Hans。Kate发现自己的工作变得复杂起来：Hans仅仅是个传说中的人物，在他很小时他的家族就公布了其死讯，只有她的姐姐坚信他还活着。Kate不得不依靠零星的线索去寻觅这个可能早已不存在的人，但最终她还是找到了传奇的机器人工匠Hans，并且发现了Hans和姐姐关于猛犸壁画的秘密。她决定和Hans一起向传说中猛犸最后的栖息地——塞伯利亚进发。

游戏的开发人员曾经强调，续集的故事将会和前作的故事基调有所不同。在找到Hans之前，Kate只是在处理她工作中的事务，然后渐渐唤起心中对Hans传奇故事的好奇。这一时期，她不但要忙于工作，还要在老板、母亲还有男友之间周旋，在游戏过程中我们时常可见她对老板的搪塞、对母亲的安慰以及对男朋友的怒火。但当她和Hans一起踏上北去的列车后，她的思想将更为单纯，她将在猛犸奔驰的北极圈里陶冶自己的心灵，世俗中的琐事将渐渐离她远去。可是不能忽视，前作里亲友、老板的戏份更细腻地刻画出了Kate的性格，也许是出于这层考虑，我们看到，在续集里手机仍旧是Kate和外界进行联系的工具，而不会让她完全与世隔绝。她在冒险中会接到母亲的电话，告诉她老板找她已经找疯了……看看这些文明社会里的众生相，和Kate身处的幻想世界作对比，其实更加丰富了这个故事的内涵。

目前我们还不知道Kate和Hans在新作中是如何分离的，在北部冰原的这段情节里，Kate是一个人进行探险的。不过她身边多了一个半似狗半似海豹的可爱宠物Youki，按照官方资料，它是被黑心的动物贩子捕获的，后来Kate把它解救出来，并带在身边。Kate在游戏中有时把它称作“Dog”，的确，Youki的行为看上去和狗很相似，在Kate行动时，它可以像狗那样奔跑，跟在人后，而Kate停下来之后它就像温顺的小狗蜷伏在地上休息，或是蹲下来等待下一步的指令。Youki的动作显得比较复杂，以狗为原型的动作捕捉做得十分出色，这显示了游戏3D技术的运


调查壁炉架。

用十分成熟，和近期的类似游戏《午夜惊魂》（Midnight Nowhere）、《黑镜庄园》（The Black Mirror）等相比较，在技术方面要更上一层楼。

奇妙的一餐



饥饿的黑瞎子……

在试玩片段的开始处，Kate和Youki一起出现在雪地里，四周是森林覆盖的山峦，雪花缓缓飘落。游戏几乎继承了和原作相同的系统，固定摄像机视角的2D背景加3D人物，用鼠标点击操纵角色移动和搜索屏幕上可能引起互动的热点。可以想象对话也将同以前一样采用记事本提示的形式进行，因此不用担心会不适应。

Kate在雪地里探索前进，最终她找到一个渔人的小屋得以暂避风雪，可是她出不去了——一头饥饿的黑熊盘踞在门口，吼叫着寸步不离。Kate只好在小屋里调查，她发现壁炉架上放着一本打渔人的手册（The Fishman's Guide），那里面记载着橙色大马哈鱼的生活习性，重要的是这个漂亮的鱼种是黑熊最喜欢的口粮。联想到小屋后面就有一条流过森林的小河，Kate决定去那里碰碰运气。

在小屋厨房里找到鱼缸就可以去后院的码头了。鱼杆的旁边放着各色钓饵，这是能不能钓上橙色大马哈鱼的关键。查看手册，发现这种橙色的鱼最喜欢的食物是绿色青蛙，而活动区域则是瀑布下富含氧气且是阳光照射不到的昏暗水域。那么找到青蛙形状的钓饵在枯树枝的阴影里垂钓就能有所收获了。

这是试玩版里主要的一个谜题，不是很难，但是很有趣，如果钓错了鱼的种类还可以让Youki“米西”掉。之后把这条可怜的鱼从窗户里扔给那个大家伙，Kate就可以解围了。接下来，Kate利用在小屋里找到的斧头到外面的桥边砍下一段绳子，借此荡过断桥，向更寒冷的北部前进。谜题向来是衡量一个冒险游戏成功与否的重要因素，从试玩版来看，这一次的谜题设计应该说和前作一脉相承，难度不是很大，不用深奥的神话或天文、历史掌故刁难玩家，强调的是趣味性。由于画面效果和故事性同样是游戏的卖点之一，只要谜题不是太过平淡就算不上失败。

风格的延续和技术的进步

即使是《塞伯利亚之谜 II》的开发人员也不讳言，前作是以优美的画面、扑朔迷离的故事来取胜的。在冒险游戏衰落之后，从事冒险游戏创作的人们仍旧陷入到更繁琐的谜题里，或者匆忙向全3D开进，丧失了赖以吸引玩家的故事性和细腻的2D图像艺术。Benoit Sokal，《塞伯利亚之谜》的监制，其上一部作品《亚马逊——探险者的遗产》（Amerzone: The Explorer's Legacy）虽然也受到好评，但使用了类似《神秘岛》的引擎，以主视角点击搜索前进显然限制了玩家的行动，且不利于游戏电影式的故事表现。因此在《塞伯利亚之谜》1代时其指导思想就很明确，那就是寻求2D和3D的完美结合，它的成功更坚定了开发者对于这种路线的肯定。

虽然和前作画风相同，但我们看到的北部冰原场景比以前更为精致，能够上到1024×768的高分辨率，而且为那些配置不是很高的电脑考虑，可以用低分辨率运行，并适当降低背景图像的细节。开发人员应用了全新的动态技术，我们看到的场面并非呆板的2D画面，而是和奔流的河水、湍急的瀑布这些动态元素精巧地结合起来，看不出生硬的衔接痕迹。加上北极圈里常见的飞雪、时不时掠过镜头前的飞鸟，整个画面被渲染得极富动感。在改进的游戏引擎里应用了动态光影技术，在前作中只是人物脚下模糊的一个光团，现在可根据光线位置的不同投射出长短不同的影子。在遇到雪地、水洼时也会看到渐渐消失的脚印和溅起的水花，不会像之前那样仿佛经过了一块硬梆梆的平地。

应该看到，虽然表面上本作只是前作画面风格的延续，但已经更好地和3D技术结合。这些技术的应用对于最新的动作游戏已经司空见惯，可是从来没有一款冒险游戏能把它使用得如此之好。虽然冒险游戏正处于低谷，可对新晋的、实力并不雄厚的开发小组而言，冒险游戏对技术的依赖相对较低，更吸引他们投入创作，但开发中间他们往往发现之前的估计过于乐观了，所以我们看到了太多故事还算出色，但画面、3D技术一团糟的作品出炉，并进一步将这个游戏门类拖进恶性循环。《塞伯利亚之谜》和它的续集是幸运的，雄厚的技术实力保证了这是一个足够精工细做的作品。在试玩版的开始，我们会看到精致的标题动画，锐利的细节表现让你无法分辨那是动画还是即时生成的影像，而在游戏进行中也穿插着高画质的CG动画。更重要的是，其他制作里不会有Benoit Sokal这样一位资深漫画家参与原稿设定，让整个游戏都沉浸在现实与幻想的交界处，散发出独特的神秘气息。从短短的试玩版我们应该看到，《塞伯利亚之谜 II》为其他开发中的同类游戏做出了榜样，但要超越它却着实不易。



和前作如出一辙的物品菜单。



编外杂谈

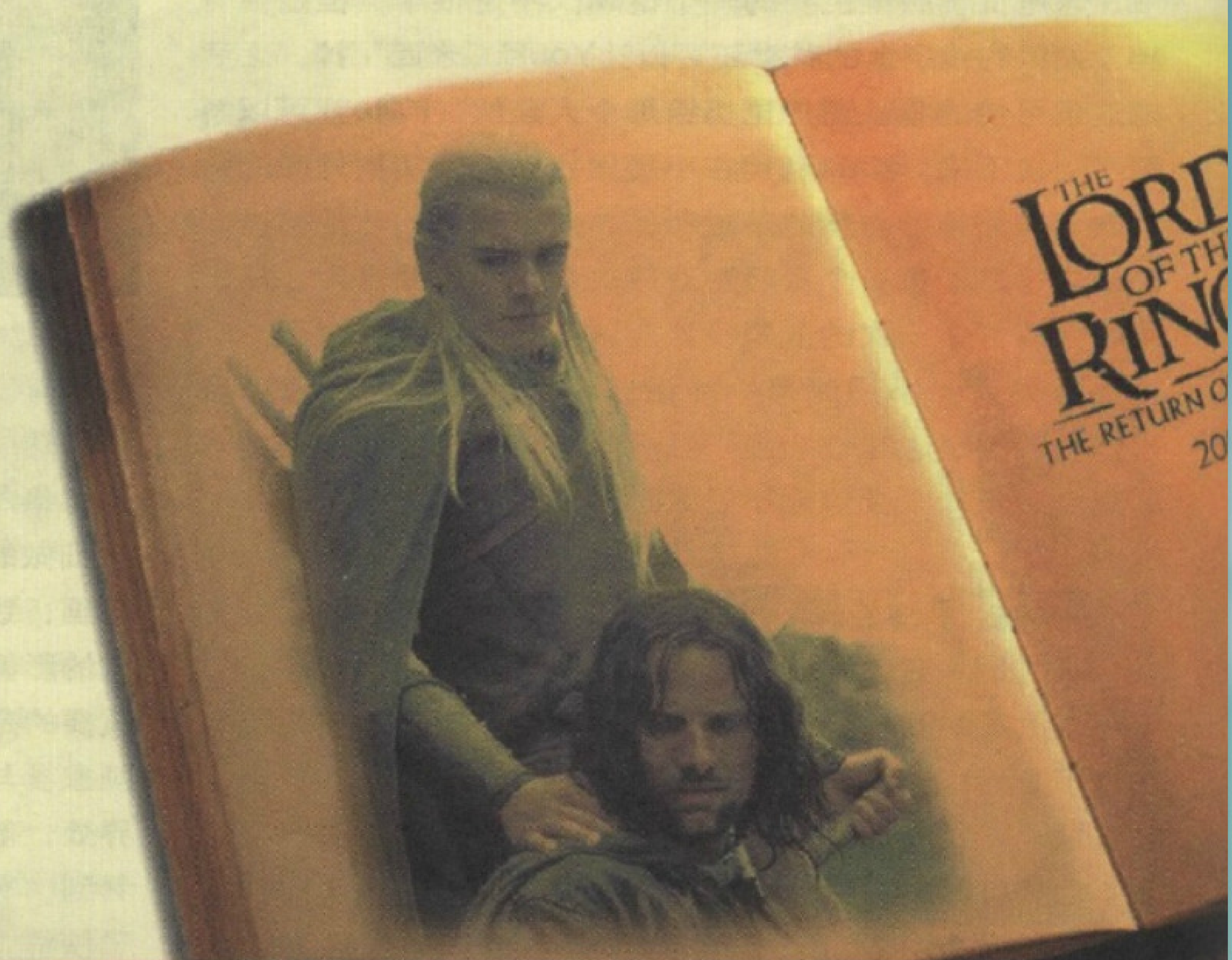
有些事情总是来得非常突然，让人完全没有一点心理准备——比如说当责编这件事。记忆中今年第1期才做过了责编，当时加班到深夜，在后院里被一干没同情心的同事取笑为“就要神经”的情景好像还历历在目，没想到这么快这个活儿又轮到了我头上。最糟糕的是，当上责编之后，这日子过得突然就慢起来了，每天殚精竭虑，两个责编周就好像总是到不了尽头。这时候，我不得不赞美爱因斯坦他老人家《相对论》的正确与伟大。各位读者想必一直在疑惑，这个“责编”究竟是什么东东？下面让我来为大家解答疑惑。简单来说，当上了“责编”，就相当于担任了两个星期的“编辑部小保姆”。那些没有轮到而得意洋洋的记者和小编同事们，相当于一家里的千金小姐和少爷；而在幕后扳着脸孔的主编和编辑部主任，等于是一家里威严的家长。好了，小保姆同志每天要负责买菜做饭（计算页码、安排版面），敦促小姐少爷们吃饭做作业（让大家按时审稿、交稿、排版），而威严的家长则踱来踱去，并不时丢下一句：“工作做得怎么样啊？大家有没有按时完成啊？”要是小保姆一不小心做了不卫生的饭菜（封面目录出了错），或者是遇上一两个淘气的孩子（他们一般有个绰号叫做“责编杀手”），总是不按时吃饭做作业，唉！那就惨了，后果如何，各位读者就自己猜想吧……

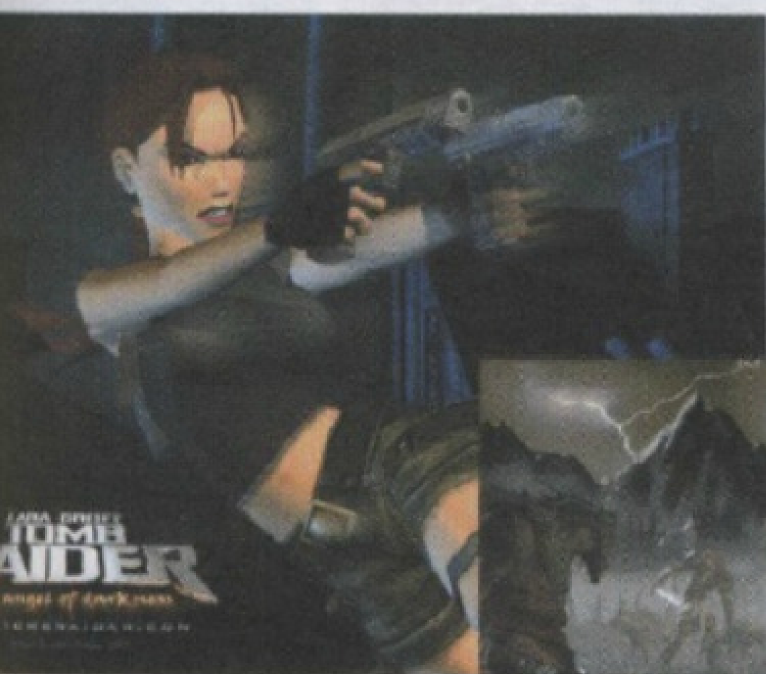
责编的工作虽然辛苦，但是小编我还是忙里偷闲，于上周六晚上去看了三场连放的《指环王》电影，虽然坐了整整9个小时，票价又高达180元，但是感想还是一个字：值！在大屏幕的震撼下，那种感动远非看DVD所能比拟。如果各位读者也喜欢《指环王3——国王归来》的话，强烈建议大家去电影院观看。原因很简单：感受这样震撼的3小时，人生中能有几次？怎么能因为买了廉价的DVD就决定放弃？不要辜负了自己喜爱的东西，到电影院去看《指环王3——国王归来》，这跟自己真正喜爱的游戏就一定要买正版是一个道理。

8神经
yangli@popsoft.com.cn

截至本期，本栏目推出的《回归本原——游戏批评理论系列谈》就算告一个段落了。有读者告诉我说，这一系列文章看下来真够累，我想了想忍住没说：“写起来更累。”在撰写这一系列文章的过程中，许多编辑都感悟良多，如何尽量站在客观的立场上去评价一款游戏，并制定标准，这是我们一直在摸索的。也许这样的方式，对于那些喜欢抱有强烈感情倾向来看待一款游戏的读者来说并没有太大的意义，但是它却是一个批评栏目所必需要去钻研的课题。这次的“系列谈”虽然到这里结束了，但是“锋利的盾”对于游戏批评的理论研讨并不会就此终结。

期待大家的来信。








回归本原

——游戏批评理论问题系列谈之六

百花齐放——评游戏的个性和特色

■本刊游戏评论组 蓝星

为什么将“游戏的个性和特色”作为游戏批评理论第六条评判标准

在前几期中，我们讨论的游戏批评理论，应该是个统一的整体，用这个理论可以去评价所有的电脑游戏，也就是说这个理论的所有评价标准对于任何一款游戏来讲都应该是公平的。

我们前面提到的文化包容性，易于上手、难于精通，创新，游戏画面，游戏音效这5条标准，正是从共性的角度对游戏进行评价的。但从另外一个方面来讲，每款游戏又都是一个独立存在的个体，有着自己的个性和特色。上述5条标准不一定能涵盖一款游戏的全部，这样就有必要就该游戏表现出的个性和特色独立进行评价，这就是我们要把“游戏的个性和特色”作为游戏批评理论第六条评判标准的原因。当然，不同的游戏，它的个性和特点各不相同，所选择的具体评价项目也不同，这一点会在下文中详细讨论。

附加标准并不是附加分

明确了我们为什么要把游戏的个性和特色作为评判的第六条准则之后，我们还必须明确另外3个问题。

第一，并不是所有的游戏都需要应用这第六条标准来衡量，也就是说，如果对一款游戏来说，文化包容性，易于上手、难于精通，创新，游戏画面，游戏音效这5条标准能准确地评价它的全部，那它就不需要这第六条。今后读者朋友发现我们在给某款游戏评分时没有给出第六项得分，这是完全正常的。这样的游戏是质朴的，它并没有附加太多的元素，没有给出第六项得分并不代表这款游戏不是好游戏，也不会因此将它的分数降低。

第二，很多游戏因为“游戏的个性和特色”部分得分偏高或偏低而影响了总评分数，这样是否合理？我们说“游戏的个性和特色”虽然是为补充前5条标准而提出的“附加标准”，但附加标准不等于考试中的附加选题。如果我们对某款游戏以6项标准打分，那么我们选的第六项对于这款游戏来说一定是必须要做好而不是可有可无的。空说理论无意义，我们以《暗黑破坏神2——毁灭之王》为例来说明。《毁灭之王》的文化包容性8.5分，易于上手、难于精通10分，创新7.5分，画面9分，音效10分，“游戏的个性和特色”我们选的是剧情，得分是7.5分，最后的总评是8.7分。如果我们只采用前5项标准评分，那么最终的得分就是9分。细心的读者还会发现，我们在给“毁灭之王”以6项标准评分时还给了0.2的加分，而加分的理由也与游戏的剧情有关。那么对于《毁灭之王》，以“剧情”来作为第六条标准是否必要和合理呢？首先作为一款RPG，剧情是必须的，“毁灭之王”的剧情并非它的强项，虽然它在其他方面的出色表现很大程度上弥补了剧情方面的不足（这也正是0.2加权分的来由），但我们还是不得不说，如果“毁灭之王”的剧情做得再好一些，那么这款游戏就会由“精品”变成“极品”，哪怕它相比二代并不具备太多的创新。

第三，我们以“游戏的个性和特色”作为评分标准，但就理论上讲，游戏的个性和特色并不具备唯一性，也就是说有些游戏可能有不止一条比较突出的个性和特色，对于这样的游戏，我们将择其最为重头的个性和特色作为评判的标准。


像“仙剑”这样的游戏，“剧情”将作为它的特殊项而被重点考核。

个性和特色是存在的重要理由



"游戏的个性和特色"的提法是针对所有游戏的，对于某类游戏或者某款游戏，这第六条标准必须是具体的、确实的。那么对于一款游戏，我们要怎么来选择它的特色评分项目呢？下面将举例子说明。

比如说《仙剑奇侠传》，对于这款游戏，我们应用文化包容性，易于上手、难于精通，创新，游戏画面，游戏音效这5条标准评定后，再想想有什么东西是上面这5项没有涵盖到的呢？无疑是催人泪下的完美剧情，所以我们"不得不"将"剧情"作为特色评分项目。事实上，对于绝大多数传统意义上的RPG来说，剧情都是引人注目的亮点。

在"剧情"部分的具体评判上，我们将逐步引入"制作者剧情"和"玩家剧情"的概念。简单地解释"制作者剧情"是游戏制作者为玩家安排好的固定剧情，而"玩家剧情"则是游戏制作者提供足够空间让玩家自主发展的剧情。虽然"制作者剧情"和"玩家剧情"并不存在实质意义上的优劣之分，但以往的游戏提供的"玩家剧情"却实在是少而又少，这也就是为什么《金庸群侠传》这款在易于上手、难于精通，游戏画面，游戏音效等多方面都不算出色的游戏大受玩家好评的原因。

对于大多数体育类游戏来说，我们主要考察的是"拟真性和娱乐性的结合"。对具体游戏来讲，我们大多选用"拟真度"作为评判标准。所谓"拟真度"并不仅仅指对体育活动本身的拟真，而是对体育活动所应营造的综合环境和气氛的拟真。"拟真度"与"易于上手，难于精通"这两条标准有很大的关联性，拟真度高的游戏一般都比较难于上手，而拟真度低的游戏在上手方面和娱乐方面可能更出色一些。所以对于体育类游戏来说，综合考虑拟真性和娱乐性还有上手、精通的问题，无疑是公正合理的。





在评价这两款游戏的特殊性时，拟真度是我们选择的重点。

对于像"模拟城市"系列这样的模拟经营类游戏，我们要考察的也是"拟真度"。但在这里"拟真度"的含义与体育类游戏完全不同，它所要表现的是这款模拟经营类游戏自己所营造的经营构架是否合理的问题。就以"模拟城市4"来说，在这个模拟的城市里，能源、交通、人口、教育、安全、衣食住行等诸方面是否平衡，整座城市在各方面是否协调合理，这绝对是决定游戏成败的重要因素，自然也是我们考察的重点。

有一些游戏的第六项显得非常突出，例如《流星蝴蝶剑.net》这款游戏，如果没有第六项"竞技性"，它将是一款非常普通的游戏。在以后的游戏评分过程中，我们还将进一步突出"竞技性"的概念。我们在给CS评分时，特色评分项目选择的就是"竞技性"。什么是"竞技性"相信不需要解释了，为什么选择这个给CS评分也是一样。实际上很多游戏在"竞技性"方面都表现得非常出色，WCG比赛能如火如荼地举办下去也正说明了这一点，将来也会有大量的游戏偏重于自己在"竞技性"方面的表现。但大家也一定注意到了，很多是WCG比赛项目的游戏，我们的特色评分项目选择的并不是"竞技性"，这是因为我们前文提到的——有些游戏可能有不止一条比较突出的个性和特色，对于这样的游戏，我们将择其最突出的个性和特色作为评判的标准。以FIFA而论，本年度的FIFA比赛一定采用FIFA 2004，但不知道大家还是否记得FIFA 2004最开始的版本并不支持局域网功能（后来加了补丁才支持的）。我们需要综合考虑各方面的因素，对游戏进行一个公正合理的评判。



跟CS一样，《流星蝴蝶剑.net》以竞技性作为最大的特点。

总体来说，游戏类型多种多样，游戏个体所表现出来的个性和特色更是五花八门，我们不可能一一例举，但我们相信，只要依照上面说的选择标准，一定可以选出合理的特色评分项目。

以发展的眼光看待游戏，以发展的眼光看待游戏批评理论

任何事物都是不断向前发展的，游戏和游戏批评理论自然也不例外，但我们要记住：游戏，最重要的是通过正常的方式给玩家带来乐趣。随着游戏产业自身的不断发展、完善、创新，游戏批评理论中的部分标准也可能会作一定的调整，游戏特色评分项目的选择更可能发生较大变化。但游戏批评理论，最重要的是公正地反映游戏的综合水准，尽量做到客观、公正，这是我们最终的目的。我们也希望关注游戏批评理论的朋友们能给我们提出宝贵意见。



也有游戏没有第6项，它们的娱乐性显得更加纯粹，例如说《大富翁》系列。

尽善尽美，是我们永远的目标。

Tom Clancy's RAINBOW SIX 3 ATHENA SWORD

地中海的反恐风暴

感受《彩虹六号3——雅典娜之剑》

■品游轩 苹果熟了

3月11日，本地的天气阴沉压抑，丝毫感受不到春日的鲜活气氛，之后发生的事情说明这个日子的确有些晦气。在遥远的欧洲，西班牙传来几声巨响，马德里通勤火车站顿时化为人间地狱，200多人在那一刻丧失了宝贵的生命，这是发生在西班牙最惨重的一次恐怖袭击事件。马德里爆炸究竟是谁干的？是“基地”组织，还是西班牙巴斯克民族分裂组织“埃塔”？亦或是传闻大有瓜葛的摩洛哥极端组织？尽管元凶尚未被抓获，但可肯定的是，这不是一个单纯的爆炸行为，而是一个有预谋有组织的恐怖行动。正是在这天，我拿到了由Redstorm制作的反恐游戏系列“汤姆·克兰西的彩虹六号”最新作——《雅典娜之剑》，这次游戏的主要场景恰好是西班牙周边的地中海区域，这真是一个让人惊诧的巧合。

本作并非是独立的游戏，而是《彩虹六号3——盾牌行动》的资料片。时间设定于并不遥远的2007年，此时的彩虹小队刚刚成功地摧毁了一个策划了10年之久旨在复兴法西斯政权的国际恐怖主义计划。在巴西里约热内卢，他们同样挫败了一起企图使用大规模杀伤性化学武器的恐怖行动，这个行动的策划组织首脑被当场击毙，他的得力助手Alvaro Gutierrez也被俘了。然而监狱中的这名阿根廷神父并不坐以待毙，他依旧有着可以遥控监外的渠道，他的手下在外面开始行动，他们强烈的复仇欲望是世界和平的最大敌人。在意大利米兰城的深夜，恐怖分子出动了，此时此刻，只有彩虹小队才能阻止他们的罪恶企图。

和前作一样，游戏采用的是UnrealEngine2引擎，场景中包括意大利的米兰、帕勒莫、克罗地亚的Dubrovnik、法国的蒙特卡罗、希腊的雅典，强大的引擎将这些地中海周边城市的风貌描绘得细致入微——富丽堂皇精美绝伦的欧陆城堡、遭受恐怖袭击后满目疮痍的城市街道、早已停止生产的荒凉工厂等关卡场景不但范围面积巨大，而且都刻画得逼真写实。《盾牌行动》中引入的纸娃娃系统本意是为了加强人物动作和体态的自然真实感，比如游戏里的死人倒在楼梯上没有肉体的柔韧感，像一根硬梆梆的棍子，使用了纸娃娃系统就可有效解决这些问题。但这个系统的使用存在极大的争议，很容易造成矫枉过正的后果，比如《盾牌行动》中许多坏蛋被打倒后，确实不像一根棍子了，但其倒下后的身体弯曲度也让人瞠目结舌，真像一张纸折了过来。在《雅典娜之剑》中，笔者非常遗憾地看到，这个系统的使用依旧存在着同样的毛病，看不出有多少改进。游戏的音效给笔者留下了深刻的印象，据说这次Ubi特地邀请了电影《骇客帝国》的音响师参与了《雅典娜之剑》的枪械音效制作，果然是名不虚传，比起前作而言，场景音效有了质的飞跃。

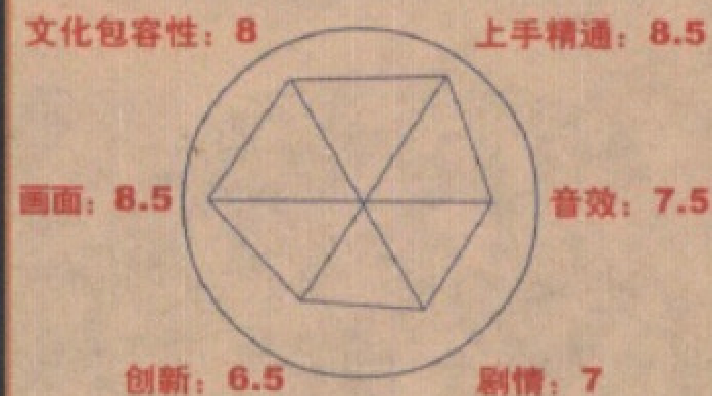
良 总评 7.7

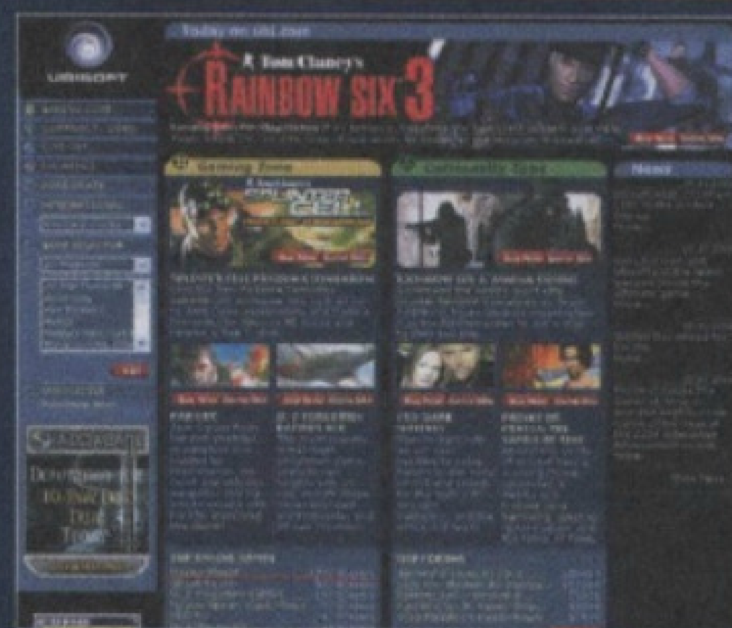
大众软件游戏分级 POPSOFT 推荐级

☺ 既有新的单机关卡，也有怀旧的经典地图，连机模式的改进十分成功，新设计的武器也让人爱不释手。

☹ 作战行动计划的制定依旧有相当大的难度，强烈建议Redstorm更换这种不直观的制定方式。

制作	Redstorm
发行	Ubisoft
载体	CD×2
类型	第一人称射击&策略
语言	英文
环境	WIN98/2000/XP





《彩虹六号3——盾牌行动》是UBI最受欢迎的线上游戏。



新增加了不少该系列以往的经典地图。


彩虹小队中漂亮的美籍华裔MM－吴翠西。


行动路线设定难度非常大。


“瞻前顾后”是游戏中队员行动的最大特点。


使用手铐俘虏一个敌人。


遭受恐怖袭击后满目苍痍的城市街道。

作为资料片，游戏的安装必须在电脑已安装了《盾牌行动》的前提下才能延续，虽然用2CD容量的发售版本完全可把游戏基本系统包含进去，但“追求最大限度的剩余价值是资本运动的目的”，想玩新作的玩家不得不事先去购买《盾牌行动》。众所周知，“彩虹六号”系列是一个以战术配合为核心的第一人称射击游戏，如果你把它当成CS那样去游戏，无疑会让你失望，同时也无法真正体会到设计者的巧妙心思。在这个系列游戏里，你扮演的是一个指挥者的角色，而不是一个单纯的战士角色，这恰恰是许多玩家没有注意的关键因素。游戏的关卡多以营救几个人质，或者消灭几个恐怖分子为目的，不会有那种杀人如麻、酣畅淋漓的战斗场面出现，喜欢CS游戏的忠实玩家可能会觉得很不过瘾，而“彩虹六号”系列中所追求的战术配合却是CS等游戏所难以比及的。从机要秘书交待行动任务开始，玩家首先得了解任务要点和环境特色，根据这些特点来挑选彩虹小队成员组成红、绿、黄几个小组。尽管彩虹小队成员个个都是来自不同国家的精英，但他们各有所长，你得根据任务来挑选人员，让每个成员的特长得到充分发挥。挑选好人员后，接下来就是挑选合适的装备了：开阔而少遮挡的场景中要选用几支射程长的狙击步枪，狭窄的室内场景选用一些轻便的短枪可能更加实用。除了枪支以外，手雷、心跳传感器以及防毒面具等特殊装备也是不可错过的，例如：在以解救人质为主要目的的任务中，当遇到恐怖分子和人质在较封闭的狭小空间中，强行硬攻可能造成人质伤亡，此种情况下使用闪光雷让敌人短时致盲，或者使用烟雾手榴弹、催泪瓦斯手榴弹都是简单有效的好办法。当人员和武器都准备妥当后，咱们就进入了游戏中最关键、最复杂的行动计划策划阶段。行动计划就是一个“纸上谈兵”的过程，在场景的地图中，彩虹小队的红、绿、黄几个小组分别从不同入口进入，设定一系列的路点来指引小组通过不同的路径，最终完成所有任务。游戏有电脑设计好的默认计划，但更高级的玩法是自己设计路线图，在2D的地图上设计出最合适的战斗计划委实不易：地形不直观，容易出偏差；地图上标明的恐怖分子的位置和现场的实际也有一定的差距，要找出上佳的狙击位更是难上加难。这恰恰是游戏中最大的乐趣所在。对于初级玩家，笔者不推荐这样去玩，因为这其中的困难之大，贸然上马只会把你弄得最终索然无味。玩过《盾牌行动》的玩家对这种设计可能有一定的印象，可惜的是，这次的新作在这方面依旧没有任何改进，虽然可在画面的左上角开一个小小的窗口显示实地的真实3D照片，但依旧在细节方面无法做到完美设定。在这个系统中，应该说还有非常大的发展空间，路径的设定还需要制作者想出新点子。如果在这方面得到突破性的改进，那么“彩虹六号”系列将会改变目前叫好不叫座的局面。

尽管我们不能指望这种资料片有多大的创新，但我们依然可从中看出制作者对于该系列今后发展的一些趋势，那就是在真实性和偶发性因素等几个方面加以改进，从而最终提升游戏性。《盾牌行动》发售时，玩家对游戏中敌人的AI水平的提升十分惊奇，这次新作在这方面又有了一定的进步：敌人活动的范围非常大，不会死呆在一个地方，其游离不定的特性让特种兵们时刻小心。还有一个改变在于游戏增加了不少NPC，这些NPC对行动可能有正面的帮助，也可能给你带来一些意外的麻烦。NPC的增加给游戏的演变带来了不少偶然性和突然性。游戏中改进最大的当属多人连机对战部分。在4种连机游戏模式中，“俘获（Capture the Enemy）”和“敢死（Kamikaze）”是两种全新的游戏模式。前者中玩家分为两组，每组队员以俘获对方全部成员为比赛目标，所有的成员都不会被打死，但只要中一枪就会在10秒钟内失去行动能力，任人俘虏。你在10秒内给他戴上手铐，就算成功地俘获了一名对手。不过即便被俘虏，也有被己方队友拯救的机会。而后者“敢死”模式则是得名于二战期间日本的“神风敢死队”自杀飞机战术的历史。玩家同样分成两派，每方随机选出一名队员作为“敢死队员”，他身上安置了致命的炸弹，同组的队友必须到对方的营地中找到拆弹器以挽救其性命；而对方如果干掉了这名敢死队员就算胜利了，或者在另一方营地中找到炸弹引爆装置，启动爆炸也将获胜。新的连机游戏模式设计十分有趣，紧张而刺激。其实在这之前，《盾牌行动》的连机模式就是Ubi最受欢迎的线上游戏，相信这次的改进会让游戏更加受欢迎。国内目前连机玩这个系列游戏的玩家寥寥无几，大伙儿更愿意玩CS之类的游戏。笔者真诚地希望日后玩这款游戏的人越来越多，尽管它上手困难，可你一旦深入玩了以后，相信一定会在其中找到这种以真实性著称的军事游戏的特殊快感。P

谁才是来自地狱的邻居？



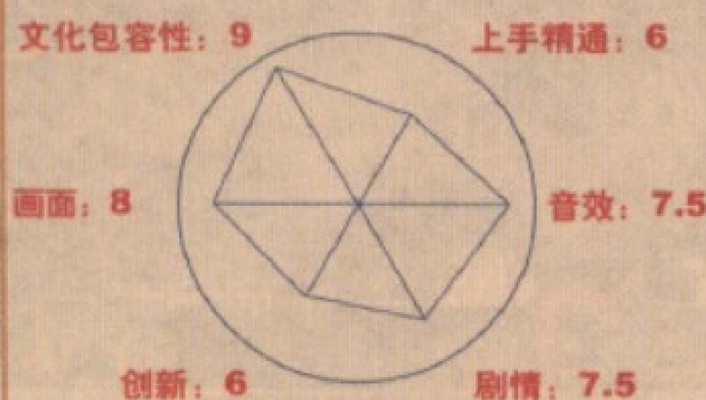
——《地狱邻居2》

■游侠创作室 阳光·Wing

大家好，还记得我么？不记得了？没关系，就让我重新介绍一下自己好了。

我的名字叫伍德，有一个集各种恶习于一身的邻居。在上一集中，为了好好教这个邻居如何来改正自己的坏习惯，我参演了一个以专门播出整人节目而出名的电视剧。而我的那个邻居自然就荣幸地成了这部整人电视剧的主角——不过他自己是不知道的。在经过一番折腾后，我的这位邻居看起来还是没有将自己的坏习惯改正。最近听说他要跟母亲一起参加一个环球旅行，我想我应该再次出发了。

良品	总评 7.3
☺	延续了一代的轻松风格，画面音效都和游戏主题有着近乎完美的配合，是一款有趣的游戏。
☹	游戏的耐玩性不高，也缺乏更多的突破。
制作	JoWooD
发行	JoWooD
载体	CD×1
类型	动作
语言	英文/中文
环境	WIN98/2000/XP



独角戏跟情景喜剧的区别

在上一部游戏中，玩家的活动空间主要集中在那个邻居的家中。于是到了后期不管整人花样如何层出不穷，看的时间长了还是会给人以单调的感觉，场景过少成为被玩家指责最多的一环。制作组在听取了玩家的意见后，这部用“宜人假日”为副标题的二代以崭新面目出现在玩家面前。如同它的副标题所标明的那样，邻居在上一部中被玩家折腾得心力交瘁，所以决定去度一个宜人的假期来忘记一切不愉快的事情。而在他的行程规划中，这趟旅行将途经多个国家。于是在制作小组的精心制作下，呈现在玩家面前的就是14个各具特色的关卡。而玩家则将继续扮演伍德，带着一支隐秘的拍摄小队尾随在邻居身后，继续他的整人之旅。

在游戏中玩家的目的就是对邻居施以各种恶作剧来提高收视率，上一集中玩家所能看到的就是邻居以及他的那条狗。这难免会让人觉得像是一场独角戏，而这次玩家会欣喜地发现多了一些NPC人物：邻居的妈妈、奥尔加女士以及她那个4岁的儿子。虽然你不能对她们实施恶作剧，但是可让她们成为恶作剧的一部分来使邻居更加生气。比如邻居的妈妈有只叫“小暴牙”的长毛狗，她会让邻居定点照顾它。如果你能让这只小狗出点意外，那么你就可看到妈妈教训儿子的经典场面。加上14个场景各具特色，让玩家在整人之余也心旷神怡，从而使得一部独角戏活脱脱地变成了情景喜剧。

每一关的开头，游戏都会像欧美流行的情景喜剧那样出现“XX荣誉出品”以及本关的名字。当伍德跟邻居登场时，你会听见场外喝彩不断。在游戏的进程中，如果你做得好就会不断听到掌声跟笑声——就好像这不是一部游戏，而是真正的情景喜剧那样。这也正是游戏出彩的地方，它仿佛就在告诉你这款游戏完全是虚构的，只为博君一笑而已。当玩家成功将邻居的怒气积攒到最大，就会获得象征最高荣誉的小金人——当然是邻居的造型了。


跟邻居的环游世界十四关。

邻居无所不在

游戏的图像异常细腻，因为背景都是静态的，所以更能让制作人员将全部精力花在场景的制作上。游戏的场景属于那种假3D的效果，而人物则是那种典型的欧美漫画中的卡通形象。如果硬要举例的话，那就是跟《粘土世界》很像。如前所说，游戏的舞台发生在多个国家，因此在相关的舞台上，你会看到这些国家著名的景点：印度的神殿、西班牙的皇陵等。当然，还有各种体现当地特色的东西：圣牛、大象，这一幕幕的舞台构成了游戏的丰富元素。而且细心的话，还会发现在这些著名景点或者建筑上都被制作者刻意地修改成了与游戏人物相关的样子——典型的美式幽默，比如印度的婆娑罗神像也被修改成了邻居的样子，当然还有其他地方，这些足以


即使是笨蛋也会有他自己的用途。


邻居在沉思中，这家伙思考有什么用呢?

让你看到后会心一笑：邻居真的是无所不在。而仔细观察场景发现更多的秘密也成了在游戏之外的另一个乐趣，这确实是一部充满了想象力的搞笑游戏。

在人物的制作上，一些小动作更加突出了其性格。虽然他们都只是按照拟定好的路线执行，但你还是能借此看出他们的不同：奥尔加除了吃就是享受美景，奥尔加的儿子则是不停地摆弄这个摆弄那个，邻居的妈妈除了睡觉就是指使自己的儿子做这做那。而邻居则是不断表现出他那充满恶习的一面：欺负一下大象或是努力向奥尔加表现其充满魅力的一面。所以有时候躲在一边看这些人物的表现就足以让你发笑了，当然这些还是无法跟你在成功整了邻居后所带来的笑料更棒。


邻居被拖到了海边，这家伙要……

宝莱坞以及拉丁舞曲

如同前面所说的那样，为了表现不同的国家的风情，制作组也相应地为它们配上了能体现其精髓的音乐：进入印度之后则是典型的印度音乐，在其中一关你甚至还能看到宝莱坞演员的剧照；西班牙关卡则是那著名的拉丁舞曲，光听着音乐你就禁不住想跟着乐曲扭动身体。这次游戏音乐制作得确实可圈可点，即使单独拿出来听也不失为一种享受，比起一代来可说是有了长足的进步。至于游戏的音效则是秉承了一代的传统，搞笑、无厘头，但跟游戏配合得又很贴切。不论是人物的动作所带来的音效，还是恶作剧时的那种音效，都足以让你乐此不疲地一遍又一遍去恶整那倒霉的邻居。其实严格来说，游戏中的这些音效跟欧美卡通中的音效如出一辙。比如邻居踩中肥皂而滑倒的音效、从高空坠下的音效、邻居殴打伍德的音效等，这些都会让你有种熟悉的感觉。


邻居飞起来了。

妙想天开的恶作剧

现在到了游戏的核心部分：恶作剧。就好像游戏开始所要表达的那样，这就是一部让你尽情发泄、将脑神经发挥到极至来考虑如何整人的游戏。不过剖开这层外衣，我们可发现其实游戏还是一部地道的解谜游戏：将A物品用到B物品上，进而产生出C效果这一传统公式，不同的是，一个舞台上所能拿到的物品只能在这个舞台上使用。现在回到系统上来，游戏每一关都有一些金币——你完全可把它们理解成为一个个“任务”。每完成一个恶作剧就可得到一枚金币作为奖励，当你收集到了一定数量的金币就可结束这一关。但除此之外，每关至少还存在两三枚额外的金币——这关系到游戏的另一个系统：“连锁恶作剧”。所谓“连锁恶作剧”就是指将那些单个的恶作剧一次串联起来形成一个系列。打个比方，在游戏的开始你可将肥皂放在邮轮的地板上，当邻居踩到就会摔倒——这个是单一恶作剧。但如果你仔细观察邻居摔倒的路线，将他面前的护栏同时卸下，就会看到邻居摔倒后直接掉进海中——这个就是“连锁恶作剧”了。当然这只是一个小小的连锁，在每一关还存在一个邻居的怒气槽，当怒气槽达到满点后过关就会得到象征最高荣誉的小金人。然而邻居的怒气槽是会随着时间的流逝而慢慢减少的，想要达到满点就需要一个大规模的“连锁恶作剧”。如果要达到大规模连锁则必须掌握好时间差。这就意味着一个关卡你至少需要玩两三遍才能取得完美的通关。


邻居和他最好的朋友。

如同前面所说的，在这一作中玩家除了要小心邻居外，还要小心邻居的母亲。虽然玩家无法直接整到邻居的母亲，但被她碰到还是会吃不了兜着走。因此在游戏的进行中也要小心地躲开邻居的母亲，因此加大了游戏的难度，不过在你习惯后反而觉得很有趣。谁才是来自地狱的邻居？等你实际上手后就会知道。


邻居与鲨鱼共舞。

无法掩饰的缺点

如果问《地狱邻居2》最大的缺点是什么，总结成3个字，就是“不耐玩”。虽然14个关卡各有特色，但当你全部通过后却发现没有任何的附加奖励——也就是隐藏关。因此，即使你已完美地完成了游戏，可是当你重新游戏后所能做的只是再开始做一遍之前做过的事情。音乐虽然动听，可是连续三四关放一首曲子也难免会让人听腻。这也是为什么本系列最多只能算是低成本的小品级游戏的原因所在。即使在好莱坞，只要有创意，低成本影片也可缔造票房神话。同理，如果你是一个工作繁忙的上班族，打游戏只是为了放松一下自己的话，那么这款以搞笑为目的的游戏应当是非常适合你的。另外，在距离一代发售不到一年时间里就推出了二代，可见这款游戏获得了玩家相当的好评，除了主题的轻松有趣，适合绝大部分玩家游戏以外，它的创新元素也是重要原因。不过相比一代，本作的新元素已大幅减少，更多的是继承和发扬，要想留住现在的这部分玩家，制作方还要在创新突破上动更多的脑筋。

HIT & RUN

如同风靡亚洲的搞笑卡通《蜡笔小新》一样，在欧美地区动画片《辛普森一家》同样拥有众多忠实的拥护者，这部被喻为长寿卡通的动画作品拥有非常悠久的历史，目前已经推出数百集之多。在片中主要讲述的是辛普森这一家子疯狂、搞笑的荒唐故事，对现实生活中种种不合理现象做出了辛辣、尖锐的讽刺。而以制作动作类游戏为主的加拿大Radical公司将这套风靡欧美的疯狂闹剧搬上了电脑游戏的舞台，在游戏中玩家可以分别扮演辛普森一家中的父母儿女，驾驶各式车辆在城镇里横冲直撞，追查罪恶的真相。也可以赤手空拳在楼宇间翻腾跳跃，与神秘的黄蜂博斗。它既是没有血腥暴力的卡通版GTA，又是幽默搞笑的3D版《超级玛莉》。

辛普森——横冲直撞

■辽宁 枫红一刀流（本刊特约作者）

精品 总评 8.0

制作	Radical
发行	奥美电子
载体	CD×3
类型	动作冒险
语言	英文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：8 上手精通：9 画面：8.5 音效：7 创新：8 剧情：8

配置要求
CPU：Pentium Ⅲ 1GHz
内存：192MB
显卡：32MB以上
硬盘：1.9GB

城镇上出现越来越多的黄蜂，它们携带着微型摄像机，在每个角落偷窥着居民的行动，它们从何而来，背后的主使者又是谁？辛普森一家为此展开了调查。

《辛普森——横冲直撞》是一部耐玩度很高的动作冒险游戏，它加入了浓重的角色扮演成分，糅合引人入胜的剧情，不但要利用车辆完成跟踪、逃避、收集、破坏等任务，有时还要攀爬跳跃去收集道具，与空中的黄蜂作战，某些地方很像3D版的《超级玛莉》。游戏共有七大关，分别由Homer（父亲）、Marge（母亲）、Bart（儿子）、Lisa（女儿）和Apu（超市老板）担当主角，有的关卡地图有所重复，但事件、NPC和道具的位置会变化。每关除了有固定的7个小关卡外，还要打败20只黄蜂、收集7张卡片以及车辆和服装，每关还有隐藏车辆和奖励关卡。其实完成固定关卡只占游戏进程30%左右的分量，收集道具才是考验玩家技巧和耐心的地方，达到100%的完成度并非易事。

在屏幕左上角会出现人物或场所的图片，提示你下一步寻找的NPC或要到达的地点。屏幕的右下角有圆形的雷达地图，可显示出关键道具、人物或建筑，白色的建筑表示可以进入。在驾驶时撞倒行人或损坏公共设施，达到一定程度会被警察处以50金币的罚款，车速归零并浪费数秒的时间，一般情况下要加速逃逸。使用路边电话时可选择更换车辆，可以观看每辆车的性能和损伤程度。遇到头顶有$标志的商人，可用金币购买衣服或车辆，城镇中黄色的扳钳可以维修受损的车辆。

驾车技巧：在穿过隧道时尽量贴在墙壁内侧行驶，便有可能超越其他赛手。在经过终点时不用刻意接近标识带，远距离经过同样计算在内。很多地点有斜坡或跳板，车辆冲上去飞跃在空中，落下时会撞到墙壁造成损伤并减速，因此


前往超市购买冰淇淋。



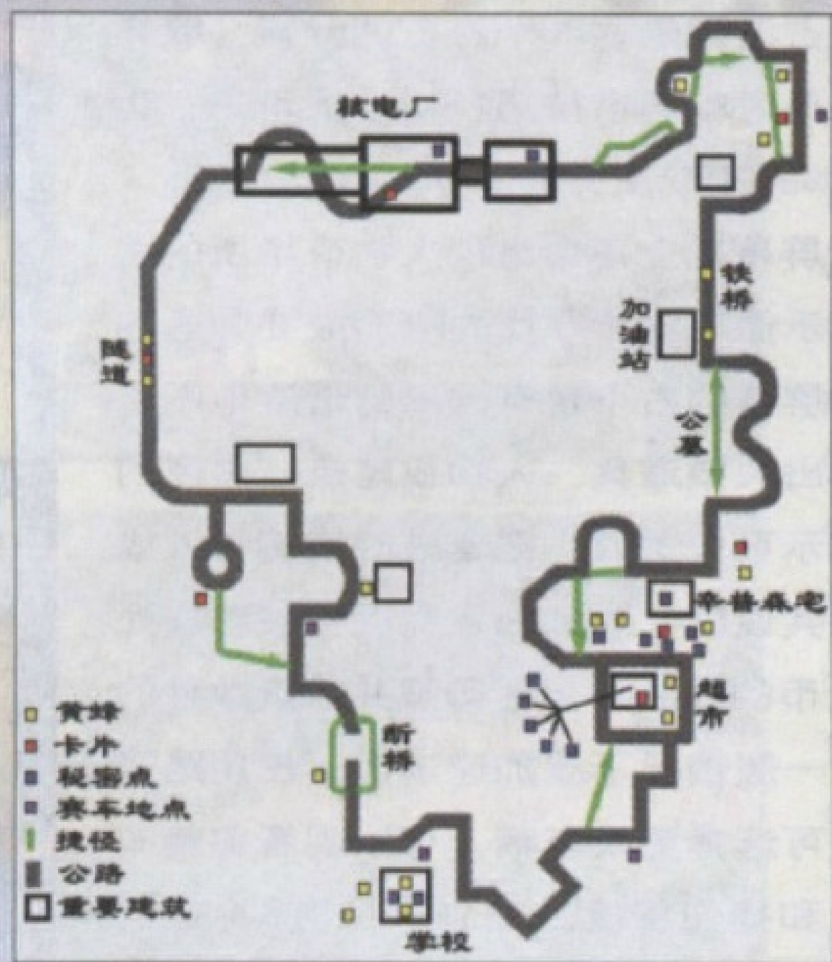
为邻居寻找丢失的六样物品。

在冲上去时要适当减速并调整方向。竞赛时可以不择手段，如将对手逼入死角或故意抄到前面制造车祸等。游戏中往往有捷径需要玩家自己发现，利用它节省大量的时间，在竞争中夺得有利地位，还有草坪、停车场也可以直接穿越，熟悉地形和利用捷径是解决后面艰难关卡的关键。

卡片收集：每一关有7张卡片，上面记述着辛普森一家的历史和生活点滴，每关收集齐的话可以解除一种车辆的锁定，并且增加奖励的赛车小游戏。收集全49张卡片到第3关的漫画书店可触发剧情，并从书商（Comic Book Guy）那里得到阿芝台克剧院的戏票，能观看到游戏的设定草稿。

秘密地点：游戏的场景中有一些可与主角发生互动的地点，如将起重机损坏、玩游戏机等颇有趣味的设计，虽然与主线任务无关，但能影响到游戏的完成度哦。

From the Couch to Conspiracies



任务1：The Cola Caper(教学关)

类型：收集

触发：看完电视后走出房间，与外面的Marge谈话。

提示：进入汽车去超市购买冰淇淋，沿着马路绿色的箭头行驶可到达超市，在超市与店主Apu谈话买到冰淇淋。

任务2：S-M-R-T

类型：赛车

触发：回到住处与Marge交谈，从草坪拾起实验道具上车。

提示：利用捷径和草坪地形超过校长Skinner的黄色轿车赶到学校，在走廊里将实验道具交给Lisa。

任务3：Petty Theft Homer

类型：收集

触发：在家里与Marge说话，得知邻居家里失窃了，再到隔壁与Flanders交谈。

提示：驱车沿着公路前行，依次找到西服和剪草机，然后到加油站与Barney谈话拿到工具箱，驱车往回家的路上可找到木椅，返回到住宅附近找到全家福照片，继续行驶到超市门口有辆货车，升起货架跃到车厢顶部拿到吸尘器，找齐了东西回去找Flanders说话完成任务。

任务4：Office Spaced

类型：破坏

触发：在家里与Marge谈话，再开车到公墓对面的升降站找Lenny谈话，然后从加油站的Barney手里花150金币购买挖掘卡车（Plow King）。

提示：驾驶卡车到超市附近会发现Smithers的紫色轿车，要在他赶到电厂之前将轿车撞毁。轿车的速度不是很快，可由侧面将它挤到路边或逼到角落，然后顶撞几次直至毁掉。

任务5：Blind Big Brother

类型：破坏

触发：驱车来到核电厂的厂房，在平台右边有一道核子标识的门，进入控制室操作电脑终端开始任务。

提示：要在时限内破坏车间平台上的所有接线盒，利用升降（移动）平台和蒸汽在各个平台上跑动跳跃，在3分半的时间内将9个接线盒破坏掉，最后到控制室休息。

任务6：Flowers By Irene

类型：跟踪

触发：到家里坐在沙发上看电视。

提示：跟踪城镇中出现的神秘黑色面包车，左上角的血槽表示接近程度，如果降到最低点表示跟踪失败，一直穿过铁桥、郊区土道进入电厂，经过一条滴落绿色废液的隧道，最后跟踪到电厂的另一端富人区完成任务。

任务7：Bonestorm Storm

类型：收集

触发：发现黑色面包车驶入富人区，前往杂货店找Marge汇报自己的发现。

提示：撞击货车收集掉落下来的箱子。驾驶的技巧是撞击后稍微减速，调整方向等箱子出现马上冲过去，有机会的话将货车逼到角落动身不得，这样在1分钟内就可拾到所需要的箱子，拾完10只箱子后驱车回家。

任务8：The Fat and Furious

类型：赛车

触发：到电厂找Carl说话，然后驱车前往Burns先生的别墅。

提示：在路上与Smithers的紫色轿车比赛，要在他之前抵达目的地。到达别墅外面与Burns先生对话得知黑色面包车的来历，关卡结束。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	Home Made Football	辛普森家的后院，跳到高处拿到
2	Crab Juice	超市屋顶，利用气流飞到上方拿
3	Insanity Pepper	辛普森家附近街角后院（警官的家）
4	Spinemelter 2000	富人区小巷的简易房后
5	Parchment	通往核电厂的紫色隧道里，由中央的木棺上跳到两侧的柱子顶
6	Carbon Rod	在核电厂由升降平台跳到蒸汽柱上，飞到上方平台，再跳到风扇叶片转到另一侧跃到平台拾取
7	Mr. Sparkle Box	郊区停车场的简易房顶

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	FamilySedan	Homer最初拥有
2	PlowKing	在加油站花150金币向Barney购买
3	PickupTruck	完成奖励关卡得到
4	DuffTruck	在郊区向Gil花125金币购买
5	SurveillanceVan	在郊区向Gil花100金币购买
6	Electaurus	完成所有赛车挑战
7	RocketCar	隐藏车辆，在富人区别墅门前

黄蜂位置：

序号	地点
1	辛普森左邻的后院
2	辛普森家右邻的后院
3	辛普森家附近的操场
4	警官家的后院
5	往核电厂去的铁桥顶
6	往核电厂去的铁桥顶
7	郊区有挖掘机的地方
8	郊区的停车场简易房顶
9	郊区红色的牛舍旁
10	通往电厂的紫色隧道
11	通往电厂的紫色隧道
12	富人区Chesters宅门前
13	断桥旁的了望塔顶
14	学校屋顶，用蒸汽跳上去
15	学校屋顶，由墙檐跳到另一侧
16	学校后门处
17	学校操场客车上
18	超市附近加油站的雨篷顶
19	加油站旁屋顶的广告塑像
20	超市屋顶，由货车跳上去

秘密地点：

序号	地点
1	辛普森家里的电视机
2	辛普森家后院的秋千
3	辛普森家后院的烤肉架
4	辛普森家后院的木偶
5	左邻后院地下室的铁门
6	住宅附近操场的秋千
7	核电厂前院的废气罐
8	核电厂控制室的手柄
9	学校内的灭火器
10	学校内的火警器
11	超市橱柜里的塑像
12	超市柜台的报警按钮
13	超市里的自动柜员机
14	超市里的游戏机
15	超市里的果汁机

赛车地点：

序号	地点
1	在郊区与Milhouse
2	在富人区加油站找Nelson
3	在教堂前找Ralph
4	学校附近找Louie

服装收集：

服装名称	获取方法
Casual	超市或学校花费100金币购买
Muumuu	超市或学校花费125金币购买
Chosen One	超市或学校花费150金币购买



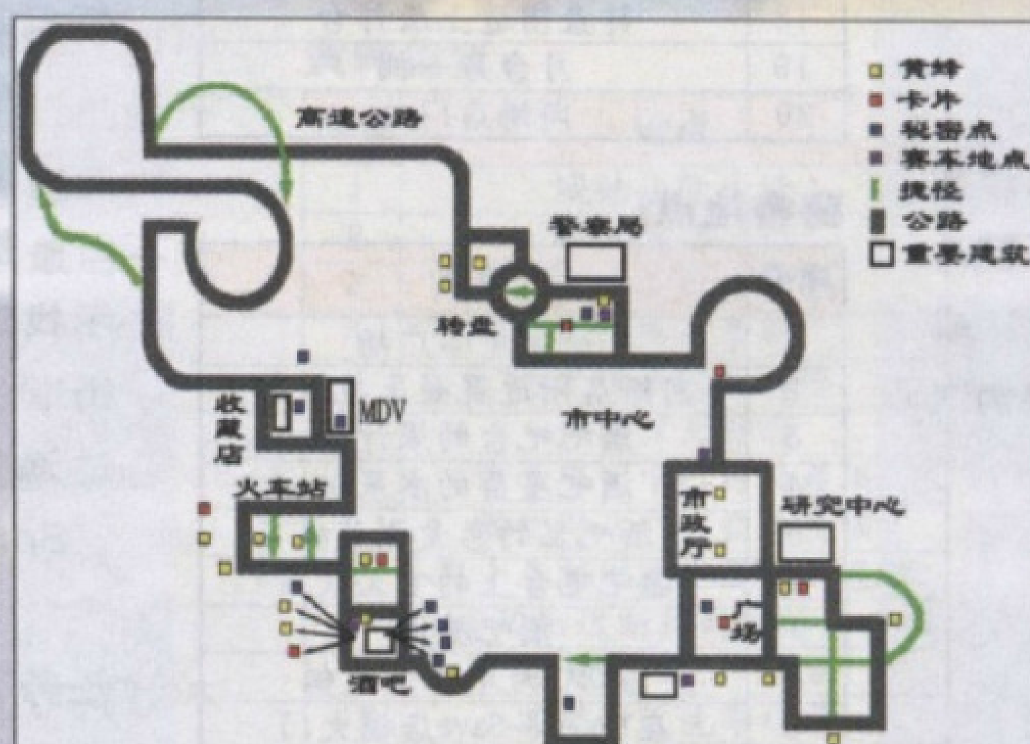
任务9：This Old Shanty（奖励关）

类型： 收集

触发： 郊区与Cletus谈话。

提示： 要在2分半的时限内寻找纸管并收集成熟的番茄，在铁桥两端找到两捆管子，继续行驶在左侧的斜坡和平地，陆续找到3捆，然后掉头过铁桥到郊区，找到一片番茄地收集12个番茄，返到小屋前将东西交给Cletus，得到他的卡车（Pickup Truck）。

2 The Hunt for Bonestorm 2



任务1：Detention Deficit Disorder

类型： 逃避

触发： 在城镇广场与Milhouse对话。

提示： Bart要躲避校长Skinner，需在时限内赶到一家店铺前（Try-N-Save），建议选择Honor Roller作为此次任务的车辆。沿绿色箭头开过去遇到黄色轿车，要在1分半之内摆脱它的追逐，利用火车站和街道施工段的障碍拉开距离，最后在2分半之内赶到店铺前与Jimbo交谈。

任务2：Weapons of Mass Delinquency

类型： 收集/逃避

触发： 到赫尔曼武器收藏店找Kearney谈话。

提示： 在时限内在城镇收集烟花，并摆脱Wiggum的追踪。驱车赶到酒吧（Moe's Tavern）门口找Otto得到烟花1，进酒吧找老板Moe交拿到烟花2，到广场市政厅门口找Snake拿到烟花3，到警察局门前找Ralph拿到烟花4。这时警察的车辆出现，要在1分半的时限内摆脱掉。

任务3：Vox Nerduli

类型： 赛车

触发： 到剧院前找漫画书商（Comic Book Guy）谈话。

提示： 这次比赛难度较大，尽量利用斜道和草地来抄近路。在开始往左前抄到对手前面，在穿过立交桥时快速左转由高台冲到广场，穿过草坪和路障到公路上。

任务4：Bart'n'Frink

类型： 跟踪/赛车/收集

触发： 到城镇露天运动场找Frink教授谈话。

提示： 要到军事收藏店为教授寻找二战期间使用的收音机。开始时一辆黑色比萨外卖车开了过去，上车一路追踪上去，赶到赫尔曼军事收藏店与警官谈话，得知收音机被偷了，接下来寻找盗贼。开车上高速公路找到车辆坏掉的盗贼Snake并开始赛车，比他先抵达终点拾起地上的收音机。

任务5：Better Than Beef

类型： 收集/逃避

触发： 往城镇广场附近的肉饼店找Cletus谈话。

提示： 首先驾驶卡车收集沿途的14块肉，其中一块在火车站的火车另一侧，要在车厢后退之前冲进去拾取，拿齐肉后在70秒内返回到肉饼店。这时不要减速，接下来是逃避任务，将Apu摆脱后在1分半钟内返回肉饼店，拾起地上的卫星接收器。



在城镇的酒吧里向老板打听烟花的下落。



仅剩5秒才捕捉完30只猴子，真是惊险刺激的一个关卡。

任务6：Monkey See Monkey D'oh

类型：收集

触发：到城镇的露天体育场找Frink教授。

提示：教授让找Nick医生拿搅拌机，先驱车前往医学研究中心，与Nick医生对话得到抓捕逃跑猴子的任务，为此要到广场找Homer花200金币购买一辆工程车（Mr.Plow）。30只猴子分布广场周围，有几只不易被发现——在研究中心的屋顶有2只，在斜坡之上的楼洞里有1只。在4分钟之内抓齐30只猴子后，找医生拿到搅拌器。

任务7：Cell-Outs

类型：破坏

触发：回到体育场将搅拌器交给教授。

提示：在这里要在时限内破坏公路上行驶的蜂窝电话汽车，它们都会有固定的路线行驶，判断它们的行驶路线迎面（50～70%伤害）或在它转弯时侧面撞击（30～50%），在将4辆汽车摧毁后回到体育场前找Frink教授谈话。

任务8：Dial B for Blood（奖励关）

类型：收集

触发：在军事收藏店马路对面找Grampa对话。

提示：这一关要为他收集血浆，先拾起身旁的血浆1再上车，驱车到酒吧找老板谈话拿到血浆2，再往肉饼店附近找第三个人（Squeaky-voiced teen)拿到血浆3，回去将血浆交给Grampa，得到一辆二战时期的车辆（WW II Vehicle）。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	HeadofJebediah	城镇中心广场雕像顶部
2	AMRadioToy	医学研究中心的马路对面有间矮屋，站到卡车上跳到屋顶拿到
3	BonestormGame	Louie（赌博赛车NPC）附近的断梯，站上汽车跳上去爬到屋顶
4	BigButtSkinner	在洗车场的高处木梁上，利用墙边的机器跳上去
5	Mr.Honeybunny	火车站的车厢上，利用移动的车厢跳过去
6	DriversLicense	转盘附近飘浮的汽球旁小巷内
7	PregnancyTest	露天体育场外的喷泉顶部

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	HonorRoller	Bart最初拥有
2	Mr.Plow	从Homer手里花200金币购买
3	WW II Vehicle	完成奖励关卡
4	Limo	在市区从Gil手里花150金币购买
5	FireTruck	在市区从Gil手里花150金币购买
6	Moe'sSedan	完成所有赛车挑战
7	Monorail	隐藏车辆。在市区的月台上，跳上铁轨找到坏掉的火车头，然后下月台即可驾驶它

黄蜂位置：

序号	地点
1	城镇法院台阶
2	市政大厅门口
3	市政大厅后门
4	医院附近草地
5	历史博物馆的台阶
6	博物馆天井前
7	医学研究中心对面屋顶
8	酒吧附近广告塑像屋顶
9	用小巷断栅跳上酒吧的屋顶
10	洗车场附近断掉的铁梯上屋顶
11	与黄蜂10同一地点
12	酒吧附近洗车场前
13	火车站的捷径通道
14	火车站的梯子前
15	火车站车厢顶部
16	火车站水塔另一侧的车厢顶部
17	转盘附近站台楼梯口
18	转盘附近上层月台
19	月台另一侧
20	肉饼店门口

秘密地点：

序号	地点
1	城镇中心广场
2	肉饼店附近混凝土搅拌机
3	酒吧吧台的果汁瓶
4	酒吧屋角的水果机
5	酒吧里的恋爱测试机
6	酒吧吧台上的喷火饮料
7	酒吧屋顶
8	在DMV为申请者照相
9	在Try—N—Save店铺大门
10	军事收藏店后的导弹
11	Louie附近地下台阶

赛车地点：

序号	地点
1	在市区与Milhouse交谈
2	在肉饼店附近找Nelson交谈
3	在市政厅附近找Ralph交谈
4	酒吧（洗车场）附近找Louie

服装收集：

服装名称	获取方法
Tall	在酒吧或MDV花150金币购买
Football	在酒吧或MDV花200金币购买
Ninja	在酒吧或MDV花250金币购买

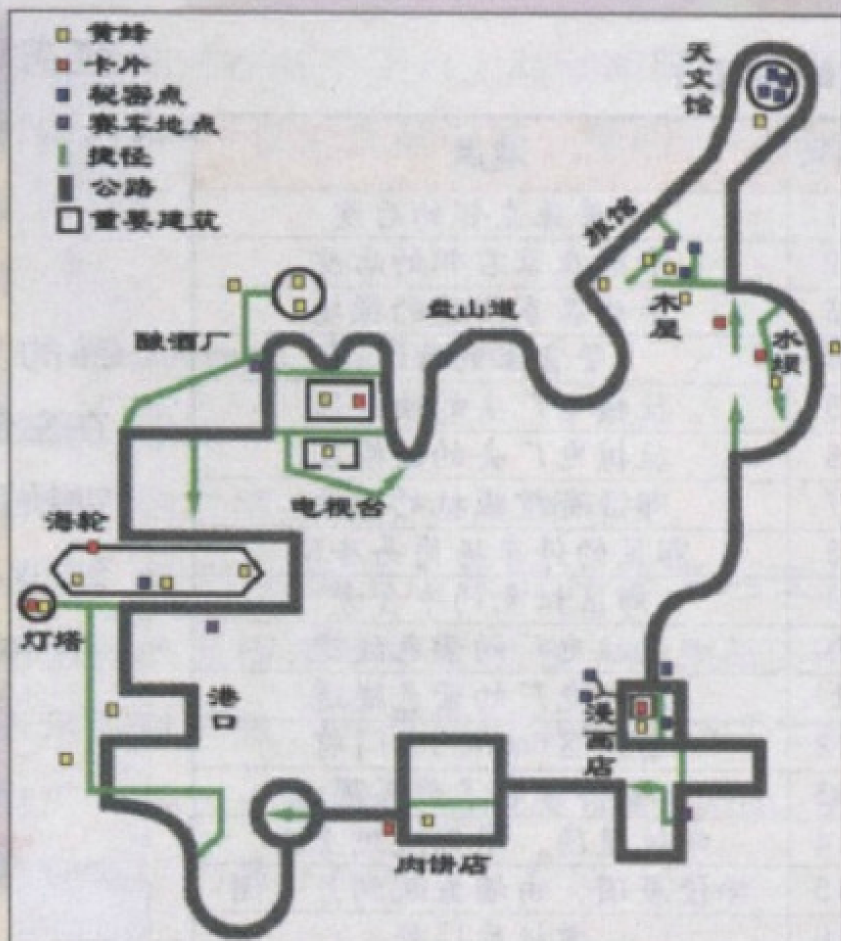
Oh Bart,Where Are You?

任务1：Nerd Race Queen

类型：赛车/收集

触发：到漫画书店与老板谈话。

提示：要在时限内拿到漫画书，途中要赶在黄色轿车前面抵达港口。路上有很多捷径可以利用，甩掉对手不是难事，回程的时间较为紧迫，尽量利用草坪和停车场抄近路。



任务2：Clueless

类型：赛车

触发：到漫画店马路对面找Milhouse。

提示：要在时限内按照Milhouse的提示找到Bart，第一次找到Milhouse在对面街道台阶下，第二次在港口的气象台，穿过渔民居住区往前是一段盘山道，在"Springfield"标志牌下第三次找到他。

任务3：Bonfire of the Manatees

类型：收集

触发：前往漫画店附近的肉饼店找Apu。

提示：在开始撞击卡车拾取掉落的肉块，要拉开距离蓄力由侧面撞击，在高速公路最好将它逼入死巷，然后不断地撞击直至拿齐15个肉块，接着掉头开往天文馆（山顶有穹顶的建筑），进去与Frinky教授谈话。

任务4：Operation Hellfish

类型：破坏

触发：在天文馆平台与Grampa说话。

提示：根据Grampa提供的线索，在时限内摧毁黑色轿车，为此需要一辆客车（School Bus），驱车到水坝断桥底过木桥，从Otto花300金币买到客车，驱车返回天文馆下山道拾到学生帽子，这时黑色轿车出现，在2分钟内将之撞毁，开到阿芝台克



在天文馆找到了沉思中的教授，或许能问出事件的答案吧。

剧院再次发现黑轿车，撞毁后在港口发现第3辆。

任务5：Slithery Sleuthing

类型：跟踪/收集

触发：在娱乐场外与警官Wiggum说话。

提示：先去漫画店或天文馆花250金币购买一件衣服（Lisa's Cool），换装后回到娱乐场开始跟踪Snake收集证物，拿到掉落的3件证物后回到娱乐场找警官。

任务6：Fishy Deals

类型：收集

触发：到港口找船长。

提示：建议使用小巧速度快的车辆，时刻注意雷达图上的黄点，先收集海轮附近的鱼不要落掉，绕过海轮往盘山公路行驶，经天文台绕到断桥另一端开上去，在空中拿到最后一只鱼，拿齐22只鱼后任务完成。

任务7：The Old Pirate and the Sea

类型：破坏

触发：收集完鱼回海港找船长。

提示：要在时限内摧毁黑色轿车，建议不要选择过于笨重的车辆，否则开始的渔村小巷不易出去，选速度和破坏力适中的车辆即可，在宽阔的公路拉开距离，然后从侧面发起冲击，将它摧毁后回海港找船长谈话。得知Bart已被带上海轮，有2分钟行动时间，建议使用笨重一些的车辆，往前绕过海轮往前到建筑群找到一处广告牌开进去，左侧有一道木制斜坡，开上去飞车抵达海轮的甲板，这时注意刹车并往两侧转弯，否则会越过海轮落到另一侧，最后在甲板找到Bart谈话。

任务8：Princi-Pal（奖励关）

类型：收集

触发：在城区找校长Skinner谈话。

提示：本关的任务很简单，选择灵活巧小的车辆，并尽量使用捷径来收集道具。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	AngelSkeleton	漫画书店的屋顶，由后面排风管跳上去
2	Bart'sSoul	跳到肉饼店后的红色屋顶，走到外面绿色支架上跳到空中拾取
3	LisaLionheart	进入灯塔用电梯升到顶部拿取
4	Lisa'sValentine	乘车飞跃到海轮甲板上，到船尾上楼梯由平台跳到船只的红色边沿，绕到另一侧拿到
5	Lisa'sMachine	在电视台的演播厅，由观众席跳到上方灯具支架，再利用风扇叶片跳到2楼平台拿
6	EvilBraces	由水坝断裂的护栏处跳过去，由水柱冲到空中拾取
7	SoyPop	水坝附近高速公路断桥一侧

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	MalibuStacyCar	Lisa最初拥有
2	SchoolBus	从Otto手里花300金币购买
3	Skinner'sSedan	完成奖励关卡
4	DonutTruck	在港口从Gil手里花250金币购买
5	NerdCar	从Gil手里花250金币购买
6	BookBurningVan	完成所有的赛车挑战
7	KnightBoat	隐藏车辆，驾车飞到海轮上，爬到船尾绿色集装箱顶部

黄蜂位置：

序号	地点
1	城镇法院台阶
2	市政大厅门口
3	市政大厅后门
4	医院附近草地
5	历史博物馆的台阶
6	博物馆天井前
7	医学研究中心对面屋顶
8	酒吧附近广告塑像屋顶
9	用小巷断栅跳上酒吧的屋顶
10	洗车场附近断掉的铁梯上屋顶
11	与黄蜂10同一地点
12	酒吧附近洗车场前
13	火车站的捷径通道
14	火车站的梯子前
15	火车站车厢顶部
16	火车站水塔另一侧的车厢顶部
17	转盘附近站台楼梯口
18	转盘附近上层月台
19	月台另一侧
20	肉饼店门口

秘密地点：

序号	地点
1	漫画店里的机器人
2	漫画店里的蝙蝠侠海报
3	肉饼店旁的黄色垃圾箱
4	漫画店相邻店铺的橱窗
5	海轮上的起重机
6	天文馆内报警器
7	天文馆桌上的永动仪
8	天文馆内的望远镜
9	天文馆传送机里的猴子
10	木屋附近的旗杆
11	木屋附近的木制野猪头

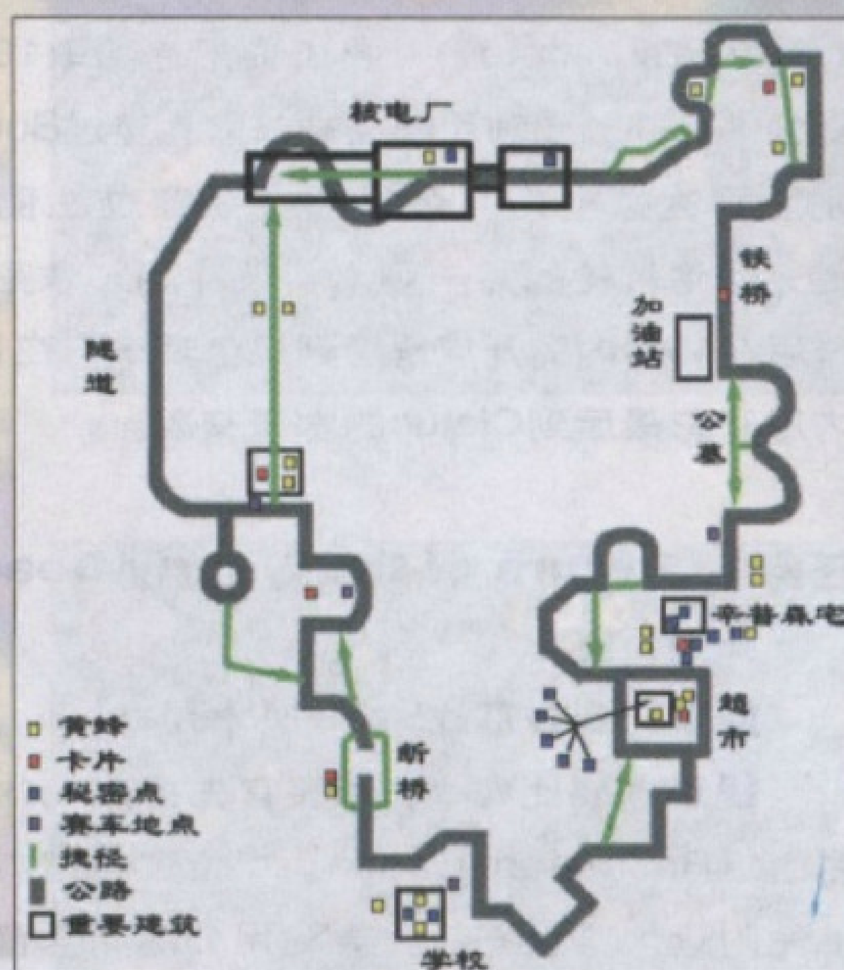
赛车地点：

序号	地点
1	在港口海轮旁找Milhouse
2	在阶梯捷径附近找Nelson
3	盘山道酿酒厂附近找Ralph
4	山间旅馆找Louie

服装收集：

服装名称	获取方法
Cool	漫画店或天文馆花250金币购买
Floreda	漫画店或天文馆花250金币购买
Hockey	漫画店或天文馆花300金币购买

An Evening With Marge



任务1：For A Few Donuts More

类型：跟踪/收集

触发：在家里与Bart谈话。

提示：出屋上车发现警车路过，跟过去与警官Wiggum谈话，要在时限内为警官收集10个油炸圈饼。在这与其追逐，不如在开始横车在马路上等快递车撞过来，然后移动位置堵住路口，在它的一次次撞击下拾够圈饼为止，完成后回去找警官谈话。

任务2：Redneck Roundup

类型：跟踪/收集

触发：在郊区木屋前找Cletus谈话。

提示：跟踪Cletus并在时限内拾取他掉落的物品，与卡车若即若离，在接近时注意减速。7样物品掉落地点：起始点、番茄地、核电厂隧道、富人区、断桥前、学校附近、加油站。

任务3：Ketchup Logic

类型：收集/逃避



在跟踪的行动中，要尽量穿越草坪和捷径来缩短与目标的距离。

触发： 在加油站与Cletus谈话。

提示： 要帮助Cletus收集番茄酱，为此要先到相邻的超市花300金币买一套工作服（Marge's Inmate），接着要沿途拾取18包番茄酱，大部分要利用捷径来获取，穿过Burns的别墅到达核电厂，最后一个要穿过左侧的隧道，绕到转轮的另一侧沿斜坡冲刺。拿完番茄酱后在45秒内离开厂房遇到黑色轿车，在1分钟内甩开它最后到Cletus的木屋交差。

任务4：Return of the Nearly-Dead

类型： 赛车

触发： 到公墓找Hans Moleman。

提示： 要比Wiggum警官先抵达离休活动中心（Retirement Castle），位置在超市和加油站附近，难度一般，要利用公墓和辛普森家附近的捷径。

任务5：Wolves Stole My Pills

类型： 跟踪/收集/逃避

触发： 与离休活动中心前的Grampa对话。

提示： 先在30秒内抄近路赶到学校操场，与Nelson交谈，然后到学校门口寻找黑色的轿车，跟踪它拾取掉落的10件物品，注意保持均匀的车速，收集齐后回到活动中心找Nelson，结果这个老家伙站着睡着了，驱车到超市找到兴奋剂将他唤醒。



任务6：The Cola Wars

类型： 收集

触发： 由后院爬入卧室与Bart谈话。

提示： 先在卧室、学校或超市花400金币购买警服，在镜子前化妆一下，跳出卧室从后院开始收集30只可乐罐，经由后院、操场到超市附近，先收集外围地上的可乐罐，最后由货车跳到屋顶收集。

任务7：From Outer Space

类型： 破坏

触发： 到超市找Apu对话。

提示： 要在时限内摧毁所有的可乐运输车，每辆车在2分钟内解决掉。第1辆在超市前、第2辆在Burns别墅前、第3辆在核电厂门前，将3辆货车撞毁后要逃避警官的追击，最后返回家里完成关卡。

任务8：Beached Love（奖励关）

类型： 收集

触发： 在公墓旁找漫画书商谈话。

提示： 建议选轻快的车辆，在1分半之内赶到学校后操场，先在棒球场和过道拾取4个礼物，由气流飞到楼顶拿1个，经由墙檐跳到另一侧拿2个，最后跳到校门口拿第8个，最后驱车找漫画书商交差。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	Mr. Plow Jacket	加油站的屋顶，先用广告牌的边缘跳上去，站到屋顶边缘跃飞身拿取
2	Burns Portrait	在Burns别墅里的2层，到图书馆按动塑像的开关，地板和书架发生翻转，到壁室里拿取
3	Love Letter	在前往郊区的铁桥顶部
4	"Homer" Bowling Ball	前往富人区的断桥旁塔楼顶部，利用气流飞到空中拾取
5	Red Blazer	在富人区的别墅屋顶，利用加油站的屋顶斜坡飞上去，站在汽车上飞身拾取
6	Boudoir Album	辛普森家后院的树屋上
7	Pepper Spray	郊区停车场拖车的顶部

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	Canyonero	Marge最初拥有
2	Kremlin	完成奖励关卡
3	Curator	在郊区从Gil手里花300金币购买
4	Krusty'sLimo	在郊区从Gil手里花350金币购买
5	Tractor	在学校从Willy手里花400金币购买
6	ClownCar	完成所有的赛车挑战
7	QuadBike	隐藏车辆，在郊区停车场的两间简易房中间

黄蜂位置：

序号	地点
1	辛普森家右邻后院
2	辛普森家右邻后院
3	辛普森左邻后院
4	警官家后院
5	警官家后院
6	郊区停车场
7	郊区停车场拖车顶部
8	郊区牛舍旁的田地里
9	核电厂的车间里
10	Burns别墅里的楼梯
11	Burns别墅里的图书馆
12	Burns别墅后院棋盘
13	Burns别墅后院棋盘
14	断桥旁塔楼顶部
15	学校后门
16	学校楼顶
17	学校楼顶（另一侧）
18	超市旁加油站屋顶
19	加油站的雨蓬顶部
20	超市屋顶

秘密地点：

序号	地点
1	辛普森家里的电视机
2	辛普森家后院的秋千
3	辛普森家后院的烤肉架
4	辛普森家后院的木偶
5	左邻后院地下室的铁门
6	辛普森家卧室的床头台灯
7	核电厂前院的废气罐
8	核电厂控制室的手柄
9	学校内的灭火器
10	学校内的火警器
11	超市里的塑像
12	超市柜台的报警按钮
13	超市里的自动柜员机
14	超市里的游戏机
15	超市里的果汁机

赛车地点：

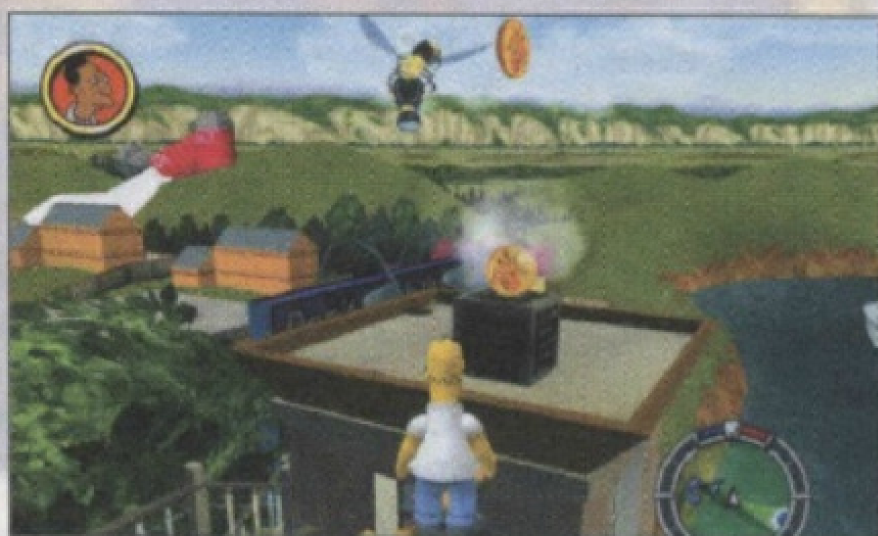
序号	地点
1	在Burns别墅附近找Milhouse
2	在富人区路旁找Nelson
3	在公墓旁找Ralph
4	学校前找Louie

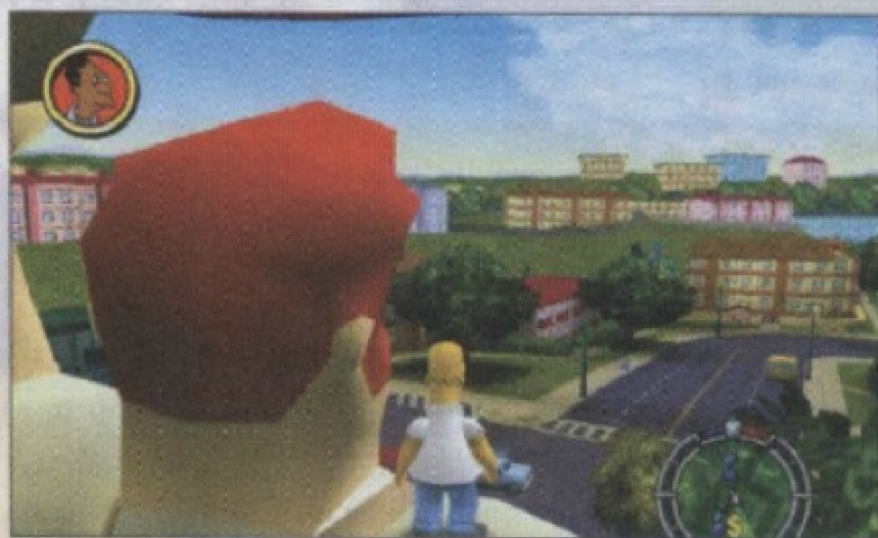
服装收集：

服装名称	获取方法
Inmate	从超市或卧室花300金币购买
Classy	从超市或卧室花350金币购买
Police	从超市或卧室花400金币购买



在收集行动中，将目标车辆堵到角落里，一次将它撞个够。


除了赛车以外，对玩家的跳跃技巧也极具考验。


站在巨人的肩头看街景，心里好不惬意。



The Apu Redemption

任务1：Incriminating Caffeine

类型：跟踪/收集

触发：驱车往火车站找可乐运输车，下车在库房调查。

提示：跟随可乐车收集所有掉落的可乐箱，在高速公路容易被甩开，注意保持车速，但距离不宜过近，免得会错过可乐箱，拾到11个箱子赶到商人协会。

任务2：……and Baby Makes 8

类型：逃避

触发：在酒吧附近与Louie谈话。

提示：在赶往医院的途中会出现两辆黑社会成员的轿车，第1辆在起始不远处，朝它反方向冲过去，利用它掉头的时间甩开它，第2辆在广场出现，可穿越广场的草坪来摆脱，最后赶到医院完成任务。

任务3：Eight is Too Much

类型：收集

触发：在医院前与Hibbert医生谈话。

提示：首先到医院前停车场向Homer花500金币购买特别车辆（Car Built），然后跟随出现的黄色轿车，撞击并拾取掉落的尿布，它会在广场附近兜圈，利用草坪抄捷径攻击它，或者挡在它的前路来增加撞击次数，拾到10个尿布后回医院找医生交差。

利用火车站的移动车厢跳到另一端拿卡片。

在断裂的车站月台与黄蜂搏斗。

任务4：This Little Piggy

类型：收集/跟踪

触发：到肉饼店找Krusty谈话。

提示：首先要到酒吧或DMV花425金币购买一件衣服（American Clothing），再到肉饼店的窗户上化妆，接下来要先找到警车，跟随并收集路上油炸圈饼穿过高速公路到警察局门前，跟随离开的警车，一路跟随到DMV（驾照申领处）门前。

任务5：Never Trust a Snake

类型：收集

触发：与DMV门前的Snake说话。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	Apu's T-Shirt	在肉饼店附近由斜坡驱车冲到楼洞里，利用木梁跳到另一侧拿到
2	Pin Pals Shirt	在酒吧附近的地下楼梯底端
3	Prop 24 Sign	在酒吧的屋顶，利用相邻的屋顶和小巷的横杆跳过去
4	Baby Feeder	在火车站的车厢上，上铁梯到平台，经由移动的车厢上跳到另一端拿到
5	Ganesh Costume	前往市中心的高速公路上，有施工标识的地方冲上去到达公路的顶端，飞车到半空中拿到
6	Chutney Squishee	在市中心肉饼店的屋顶，利用墙边的蒸汽飞上去拿到
7	Hot Dog	在市中心的空中火车的尾部，由月台跳到另一侧，绕到尾部跳到中央的轨道拿取

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	Longhorn	Apu最初拥有
2	The Homer	在医院前从Homer手里花500金币购买
3	Hover Car	完成奖励关任务
4	Cola Truck	在市中心从Gil手里花350金币购买
5	Police Car	在市中心从Gil手里花425金币购买
6	El Carro Loco	完成所有的赛车挑战
7	Obliteratron Truck	隐藏车辆，在露天体育场前的平台上，由汽车顶跳上去拿

黄蜂位置：

序号	地点
1	博物馆的台阶
2	博物馆的前院
3	在市政厅的前门口
4	医院前的草坪上
5	酒吧附近的屋顶
6	酒吧附近的屋顶
7	酒吧的屋顶
8	火车站的铁梯前
9	火车站第一节车厢上
10	火车站水塔的另一侧车厢顶
11	火车站水塔的另一侧车厢顶
12	市中心的月台楼梯前
13	市中心的空中铁轨
14	市中心月台旁屋顶
15	市中心月台旁屋顶
16	市中心转盘附近
17	市中心转盘附近
18	警察局的台阶处
19	肉饼店旁的屋顶
20	露天体育场的前面

秘密地点：

序号	地点
1	酒吧里的果汁瓶
2	酒吧里的游戏机
3	酒吧里的恋爱测试机
4	酒吧吧台上的喷火饮料
5	在DMV里给顾客照像
6	市中心肉饼店后的台阶

赛车地点：

序号	地点
1	酒吧附近找Milhouse
2	市中心消防车附近找Nelson
3	城镇法院前找Ralph
4	市中心肉饼店旁找Louie

服装收集：

服装名称	获取方法
Army	从酒吧或DMV花375金币购买
American	从酒吧或DMV花425金币购买
B-Sharps	从酒吧或DMV花475金币购买

提示： 任务开始要收集垃圾车沿路掉落的垃圾筒，收集5个之后到市中心还要收集25个，它们会逐群出现，断裂的月台和屋顶要徒步收集，而步行天桥和消防云梯则要驾车来收集。找齐后回到DMV与Snake谈话，进入DMV拿到文件夹。

任务6：Kwik Cash

类型： 逃避/破坏

触发： 与DMV外面的Snake谈话。

提示： 沿高速公路会遇到警车的追逐，驶入市中心将警车甩掉，这时出现一辆货柜车，它是Snake所在组织的车辆，帮他将之摧毁。轿车比较单薄不能硬碰，可在它转弯或驶入弯道时在内侧别住车头，使之撞到墙壁，或者超到前面将其它车辆挤到货柜车的前方造成车祸，此任务没有时间限制，当车辆损坏时可从容到市区找扳手维修。将货柜车解决后返回Snake的住处附近，发现警车尾随跟踪，将它甩掉后回到住处谈话。

任务7：Curious Curator

类型： 破坏

触发： 与酒吧附近的Bart谈话。

提示： 先赶到博物馆前找到馆长的轿车，连忙追上去发动攻击，他的车速很快尽量抄近路由侧面撞击，在时限内将车破坏后拿到一把钥匙，Apu和Bart进入博物馆内部看到惊人的一幕。

任务8：Kinky Frinky（奖励关）

类型： 破坏

触发： 医院附近的咖啡馆前找Frink教授。

提示： 这次的破坏目标是气垫汽车，它的速度很快并且行驶灵活，因此难度较大，尽量使用轻巧的车辆超到它前面制造障碍。

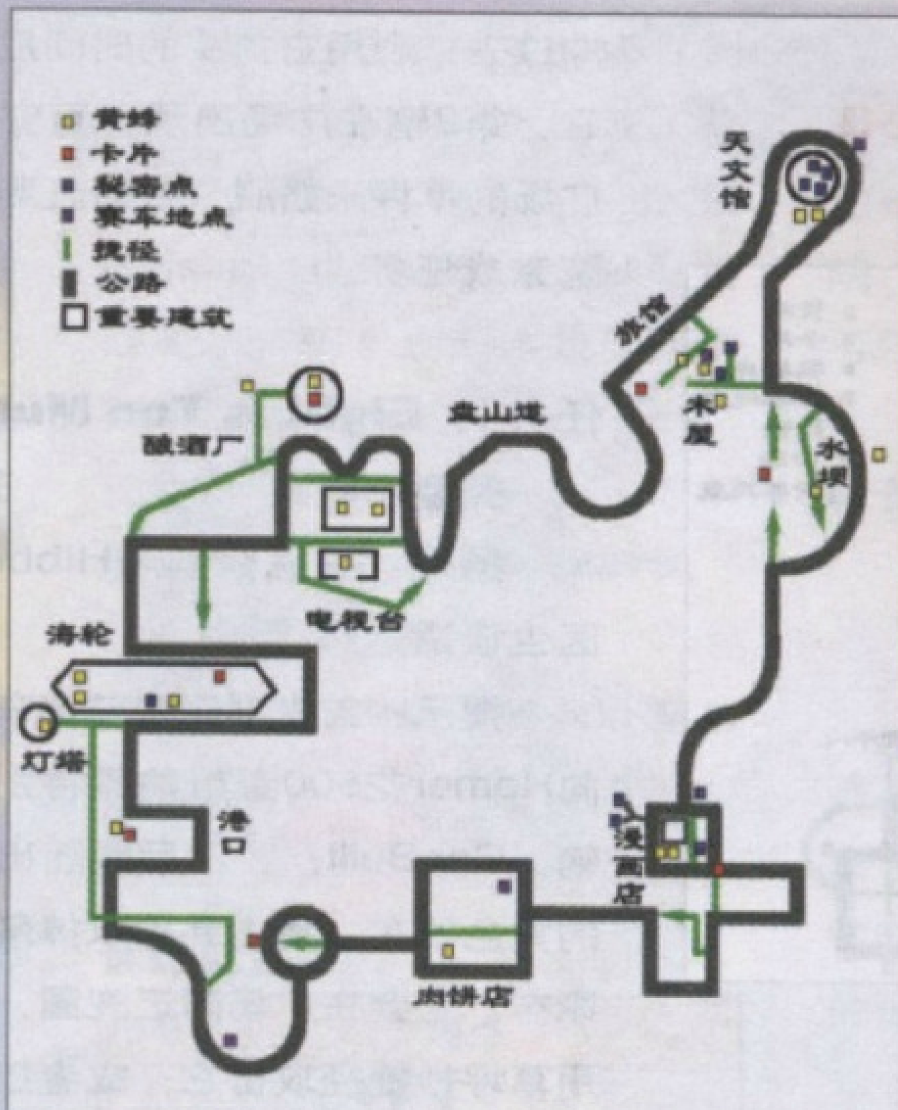
6 Go Speed Laser,Go!

任务1：Going to the Lu'

类型： 收集

触发： 与漫画书店旁的Apu和Otto谈话。

提示： Apu看起来萎靡不振，于是找Otto帮忙，接下来是收集15个人偶玩具的任务，注意利用捷径来节省时间，在娱乐场前转盘利用斜坡到空中拾取其中之一，一直到海港附近收集完，再到电视台找Barney。



任务2: Getting Down with the Clown

类型： 跟踪/赛车

触发： 在电视台找Barney谈话。

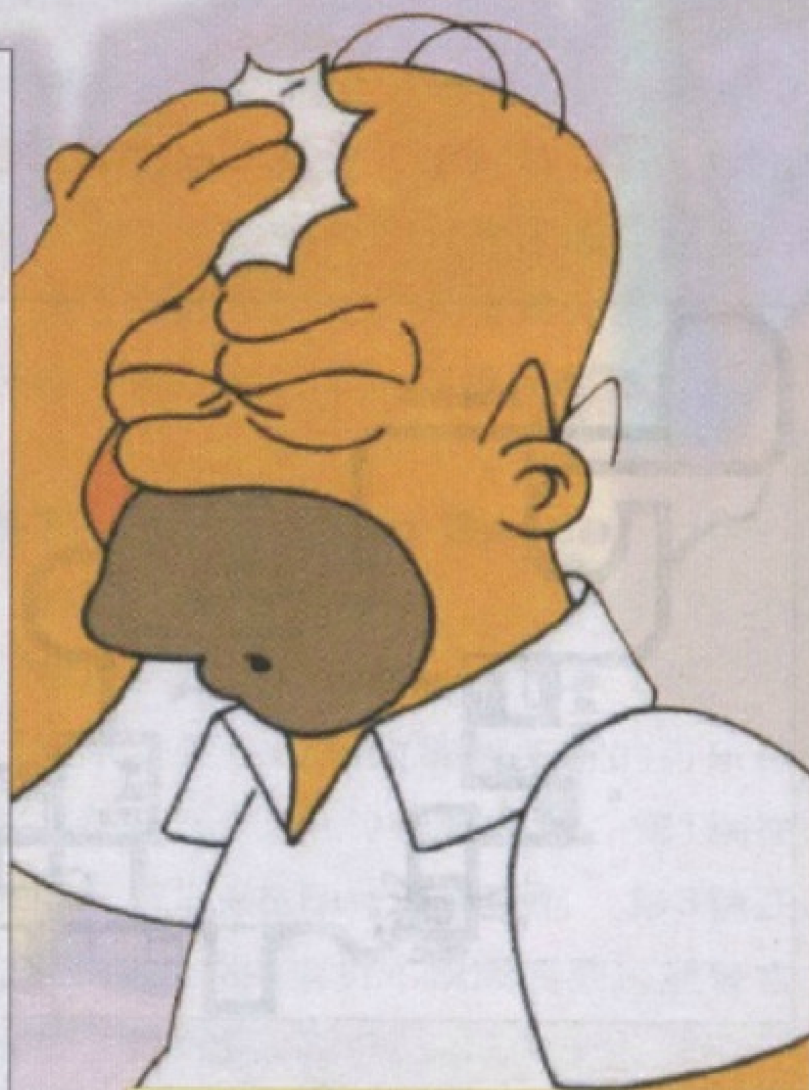
提示： 在开始要跟踪驶出电视台的宣传车，在开始不要直接跟出去，利用电视台的两条捷径飞到外面的盘山公路上，这样能抄到目标的前面，开到天文台附近发现Krusty的豪华轿车，直接开过去赛车开始，要在它之前赶到港口，中间有几处捷径要善加利用，如漫画店附近的石阶、肉饼店附近的广告牌、娱乐场前的斜坡。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	RadioactiveMan#1	在肉饼店附近捷径路口的半空中，选择一辆宣传车（车顶有4只绿色喇叭）停在卡片下面，跳到车厢的喇叭上跳起拿取
2	BortLicensePlate	在娱乐场前转盘的斜坡顶上，将速度快的车辆飞到空中拿取
3	BartT—Shirt	在气象台的标识牌顶部，面朝大海的一面
4	AustraliaBoot	在海轮的一侧有吊车在运作，跳到货架被吊到海轮船舷附近，跳到甲板攀到箱顶拿到它
5	ItchyandScratchyCel	在酿酒厂的停机坪上
6	GabboDoll	在山间旅店的电话亭附近，树后的石头上
7	Bart'sFlyingHam—sterScienceProject	天文馆附近的断桥上面，左侧的栏杆处，要飞车上去拿

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	Ferrini	Bart最初拥有
2	GlobexCar	在电视台从Kearney手里花600金币购买
3	Bandit	完成奖励关卡
4	ArmoredTruck	在港口从Gil手中花400金币购买
5	ChaseSedan	在港口从Gil手中花500金币购买
6	36StutzBearcat	完成所有赛车挑战
7	PinkCadillac	隐藏车辆。在港口跳到气象台的屋顶，走到后面边缘看到墙洞里的粉红色轿车



黄蜂位置：

序号	地点
1	漫画店旁的屋顶
2	漫画店旁的另一屋顶
3	肉饼店的屋顶
4	气象台的屋顶
5	灯塔的前面
6	海轮尾部甲板
7	海轮尾部甲板
8	海轮右侧甲板
9	酿酒厂里面
10	酿酒厂里的停机坪
11	电视台的演播厅
12	电视台的演播厅
13	电视台新闻演播厅
14	山间旅店
15	天文台外平台
16	天文台外平台
17	水坝旁的木屋
18	水坝旁的木屋
19	水坝的断裂栏杆
20	水坝内侧的横梁

秘密地点：

序号	地点
1	漫画店里拿餐刀的机器人
2	漫画店里的蝙蝠侠海报
3	肉饼店外的黄色垃圾箱
4	漫画店旁店铺的橱窗
5	海轮上的起重机
6	天文台的警报器
7	天文台桌上的永动仪
8	天文台里的望远镜
9	天文台传输机里的猴子
10	木屋前的木制公猪头

赛车地点：

序号	地点
1	在娱乐场后的路旁找Milhouse
2	在阿芝台克剧院前找Nelson
3	在天文台找Ralph
4	在水坝旁木屋找Louie

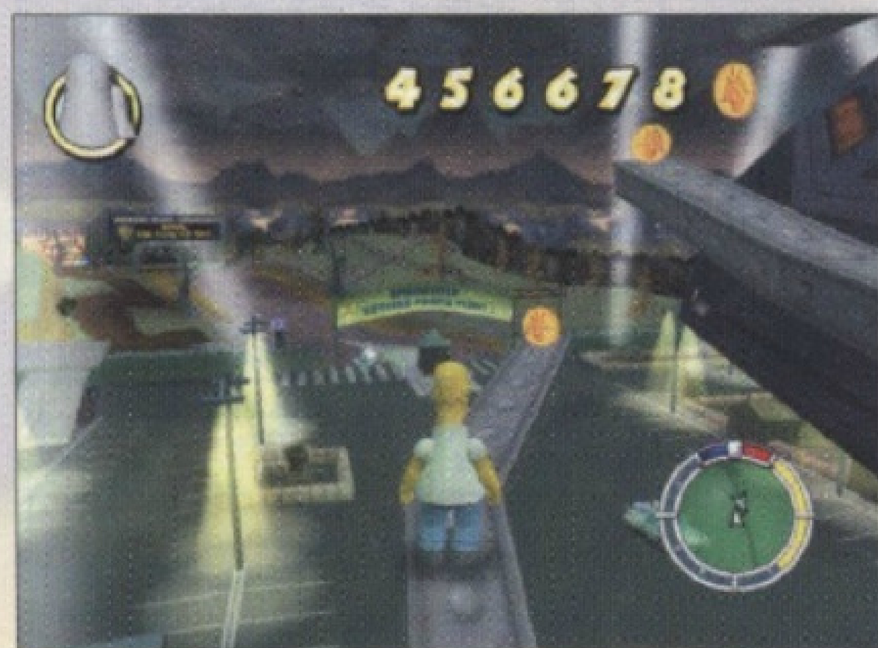
服装收集：

服装名称	获取方法
Hugo	天文台或漫画店花400金币购买
Cadet	天文台或漫画店花500金币购买
Bartman	在天文台或漫画店花600金币购买


解决对手的妙策是为它不断地制造事故。



冲上消防车的云梯拾取任务道具。



利用核电厂断裂的铁塔跳到三楼的办公室。

任务3：Lab Coat Caper

类型：跟踪

触发：在港口与Krusty谈话。

提示：要跟踪Frink教授的气垫车，这种车辆速度很快，要选择速度相当的车辆。在开始他会在娱乐场转盘、漫画书店兜圈子，摸清路线后在路口等他转回来，最后他会上高速公路一直赶到天文台。

任务4：Duff for Me,Duff for You

类型：收集

触发：在天文台与Frink教授谈话。

提示：首先前往酿酒厂阻止外星人的计划，抵达酒厂后会开出一辆运输卡车，这时撞击卡车并收集掉落的武器箱子。卡车速度很快，建议选用速度和耐用度适中的车子，利用捷径抄到前面横阻它的去路，收集到6只箱子后回到酿酒厂，到停机坪的箱子上拿取激光枪。

任务5：Full Metal Jackass

类型：破坏

触发：在港口附近的商店找Skinner校长谈话。

提示：校长没收了Bart的激光枪，然后乘坐黄色轿车离开，这时要驾车将轿车摧毁抢回激光枪。在路上多利用弯道将黄车挤在外侧，使之撞击护栏等障碍受损。

任务6：Set to Kill

类型：收集

触发：到电视台与Krusty对话。

提示：在开始要先向Kearney花费600金币购买一辆车（Globex Super Villain Car），接下来是常见的收集任务，不过这次时间很紧迫，须掌握好路线和驶速，接近目标和转弯时适当减速，以免漏掉目标和撞击障碍，被警车开出罚单的话会浪费数秒的时间。收集25个激光枪后回电视台找Krusty说话，任务完成。

任务7：Kang and Kodos Strike Back

类型：赛车

触发：在漫画书店旁的肉饼店与Homer交谈。

提示：在外星人逃跑之前赶到酿酒厂，这次比赛不能以车速取胜，有3处捷径要做为重点利用，一个是加油站附近的通道，第二是肉饼店旁边有机械手的通道，第三是娱乐场转盘的斜坡，全部通过这些捷径的话应该会抄到敌人的前面，最后由沙滩绕过居住区到海轮，不远处就是终点了。

任务8：Milking the Pigs（奖励关）

类型：破坏

触发：与加油站附近的Snake对话。

提示：摧毁警官Wiggum的车辆，帮助Snake拿回他的东西。选择速度快捷的车辆，在弯道将它逼到墙壁发生撞击，拿到道具后回去交还给Snake，接着还要摧毁一辆送奶车，完成后得到一辆新车Snake's Lil'Bandi。

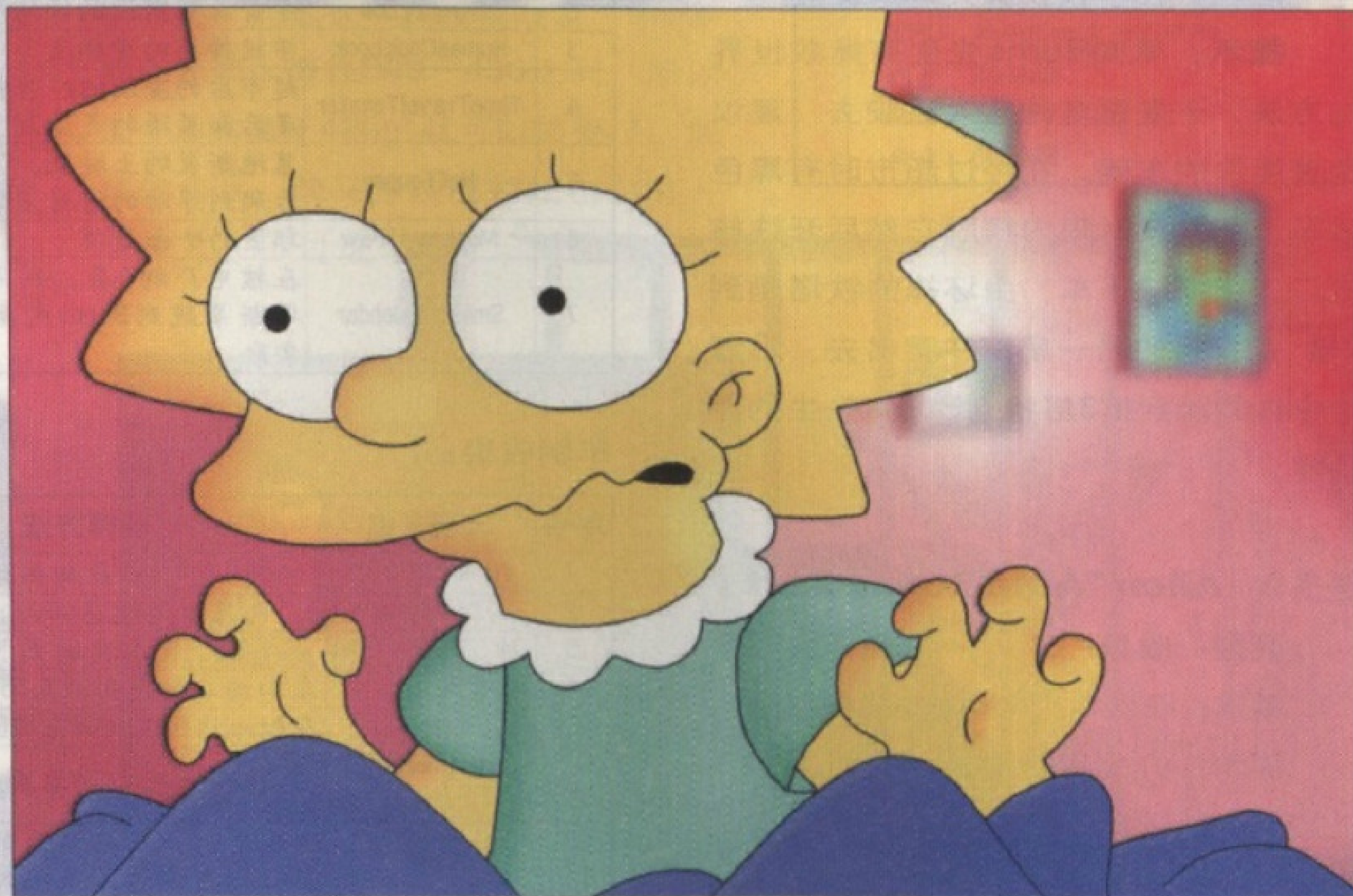
7 Nightmare on Evergreen Terror

任务1：Rigor Motors

类型：收集

触发：在辛普森家里与Lisa说话。

提示：与女儿Lisa谈话后，再到邻居家找Flanders拿到医药箱任务开始，本关有着精确的时间限制，要选择速度快的车辆进行。城镇已经被毁掉一半，街道上布满了妖物鬼怪，先穿过墓地和铁桥到郊区木屋（Cletus'house）拿木板，再到前面的民居找Moe拿电锯，最后驶回家里。



任务2：Long Black Probes

类型：跟踪

触发：与学校操场的漫画书商谈话

提示：学校操场浮动巨大的飞碟，主角的汽车会被它摧毁，与漫画商谈话后任务开始，先到墓地找商人花500金币买辆幽灵车（Zombie Car），接着开始跟踪黑色轿车，途中利用学校、超市和墓地和郊区的捷径超到它的前面，一路驶往核电厂，不过幽灵车很单薄，不能经受过多的撞击。



任务3：Pocket Protector

类型：收集

触发：在核电厂与Frink教授谈话。

提示：从核电厂拿到核原料，乘上教授的气垫车赶往学校操场。气垫车的速度很快，由于携带了核料桶，不能经受剧烈的震动和撞击，在捷径飞跃时要注意控制方向，避免撞到墙壁或车辆，一旦爆炸则要从头开始。到达学校后使用核原料将空中的飞碟轰炸一次，但飞碟并未被完全炸毁。

任务4：There's Something About Monty

类型：逃避

触发：在学校找女儿Lisa谈话。

提示：得知Burns先生有拯救世界的方法，于是驱车往富人区驶去，建议选速度快的车辆。在经过超市时有黑色轿车出现，在时限内摆脱它然后开往核电厂。在前院下车，由坏掉的铁塔爬到2楼，由2楼的另一扇窗户爬出去，沿着空中铁梁跳到第3层找到Burns先生的办公室。

任务5：Alien "Auto"topsy Part Ⅰ

类型：收集

触发：在核电厂与Burns先生对话。

提示：办公室的地板上有机关，在机关启动时马上跃起前移。与Burns谈话后任务开始，由办公室跃下到车间拿核原料，然后在时限内赶往学校，使用核原料将空中的飞碟再次轰炸（路线同任务3）。

任务6：Alien "Auto"topsy Part Ⅱ

类型：逃避/收集

触发：学校操场上的Snake谈话。

提示：驱车前往核电厂拿核原料，到超市附近会遭到黑色轿车的跟踪，利用捷径摆脱它，到核电厂车间拿到核原料桶，按之前的路径返回学校第三次轰炸飞碟。

任务7：Alien "Auto"topsy Part Ⅲ

类型：赛车/收集/逃避

触发：与学校操场的Grampa谈话。

提示：本关与前两关卡相仿，只是时间更加紧迫，还好有Grampa加上推进器的改良二战吉普车，在速度上占有优势。在去核电厂的路上要与黑色轿车展开追逐，在它之前赶到目标。拿到核原料返回的途中会被敌人跟踪，将它甩掉后回到学校操场对飞碟进行最后一次轰击，完成后游戏结束，精采的破关动画等着你。

任务8：Flaming Tires（奖励关）

类型：收集

触发：在超市前与Smithers谈话。

卡片收集：

序号	卡片名称	获取方法
1	SoulDonut	辛普森邻居后院的围墙内
2	KrustyDoll	辛普森家附近的操场滑梯顶部
3	HumanCookbook	学校操场的滑梯上
4	TimeTravelToaster	超市后的屋顶的广告塑像，利用屋后和屋顶的气流跳上去
5	HellToupee	墓地断裂的土坑里，飞车下去然后爬到浮动的棺材上拿取
6	Monkey'sPaw	郊区的牛舍屋顶
7	SmarchCalendar	在核电厂的3层，利用坏掉的铁塔断梁跳到Burns先生的办公室拿取

车辆收集：

序号	车辆名称	获得方法
1	70's Sports Car	Homer最初拥有
2	Zombie Car	向墓地鬼魂花500金币购买
3	Mr. Burns' Limo	完成奖励关卡
4	Hearse	在加油站附近向Gil花750金币购买
5	Hover Bike	在加油站附近向Gil花1000金币购买
6	Open Wheel Race Car	完成所有的赛车挑战
7	Mini Racer	隐藏车辆，在超市后的肉饼店屋顶，利用旁边的车辆爬上去，找到一辆小型玩具赛车

提示：首先要为Burns先生寻找丝袜，它在超市的屋顶，由货柜车跳上去拿。然后到超市后的屋顶找一袋牙粉，由消防车顶跳上去。第三样是盘录音带，在加油站旁的屋顶广告人像肩膀上，由蒸汽流飞上去拿，完成后得到Burns先生的豪华轿车。

黄蜂位置：

序号	地点
1	在辛普森和邻居之间的围栏
2	辛普森左邻后院
3	辛普森右邻后院
4	辛普森家附近操场
5	Wiggum警官家的后院
6	往核电厂途中的铁桥顶
7	郊区停车场的拖车顶
8	郊区停车场的拖车顶部
9	郊区牛舍的屋顶
10	核电厂的前院
11	核电厂的3层办公室内
12	超市屋顶
13	超市旁加油站的屋顶
14	超市后有广告塑像的屋顶
15	肉饼店的屋顶，利用旁边的车辆爬上去
16	学校的操场内
17	学校的棒球场
18	学校的屋顶
19	学校屋顶的另一侧
20	学校旁的路口

秘密地点：

序号	地点
1	辛普森家里的电视机
2	辛普森家后院的秋千
3	辛普森家后院的木偶
4	卧室床头的台灯
5	卧室里的床
6	住宅附近操场的秋千
7	核电厂前院的废气罐
8	学校内的灭火器
9	学校内的火警器
10	超市橱柜里的塑像
11	超市柜台的报警按钮
12	超市里的自动柜员机
13	超市里的游戏机
14	邻居后院的铁门
15	超市里的果汁机

赛车地点：

序号	地点
1	超市街道对面找一只鬼Zombie
2	在通往核电厂隧道废墟前找一只女鬼
3	在学校前找一只鬼
4	在核电厂找Louie

服装收集：

服装名称	获取方法
Dirty	超市或学校花400金币购买
Evil	超市或学校花450金币购买
Donut	超市或学校花500金币购买

太閤立志伝Ⅴ TAIKO-RISSHIDEN（上）

■北京 赤军、蓝星

《太阁立志传Ⅴ》是日本光荣公司不朽的游戏力作“太阁”系列的第5代作品，“太阁”系列一直因其独特的游戏创意和游戏模式而备受玩家好评。本作在前作的基础上又进行了大胆的尝试和创新，在游戏中更突出“人”的概念，玩家可以扮演武将、忍者、剑客、海贼、商人、茶人、医者、冶炼师等多种角色，而每一种角色都有相对独立的完整剧情，这使得游戏的整体剧情更加完善和完美，游戏的可玩性和趣味性都发挥到了极致。

《太阁立志传Ⅴ》与其前代作品相比，游戏大大复杂化了，比如游戏中可选做主人公的武将达到800人，同时游戏还允许玩家自己登录数量众多的新武将，而这些武将都是可以NPC身份进入游戏的（这是前作不允许的）；游戏中可选的年代剧本也很多，甚至可以选“太阁”已经死去的1598年剧本；玩家可以扮演多类角色，并且都有相对完整的剧情（前作中基本上只有武将的完整剧情，商人、剑客、忍者等剧情都极不完整），这些因素都使得游戏攻关难度大为增加。因此我们将就武将（木下藤吉郎）、忍者（服部半藏）、剑客（柳生宗严）、海贼（九鬼嘉隆）、商人（纳屋助左卫门）、茶人、医者、冶炼师等角色单独给出剧情攻略，茶人、医者、冶炼师等将以自定义的新武将为主人公进行，对于新武将从事忍者、剑客、海贼、商人等职业也会给出一些建议和注意事项，也就是说每个类型的角色基本上是选取一个“代表人物”来讲。即使玩家游戏时没有选用这个“代表人物”，相信本攻略也一定可以起到指导作用。在游戏年代上我们将以1560年的“日轮之章”剧本为主进行攻略，其他年代剧本除发生的历史剧情有所不同外，在游戏方法上与“日轮之章”并无本质区别，就不再详细给出流程。限于攻略篇幅，像“某些战术卡片要如何获得”、“某个武将卡片要如何得到”这样的内容也不可能一一介绍了，相信大家都可以理解。

木下藤吉郎篇

所谓“太阁立志传”，太阁丰臣秀吉自然是毫无疑问的第一主角，他少年时的名字叫木下藤吉郎。

游戏时间开始于1560年2月底，木下藤吉郎25岁，终于成了织田信长手下的武士。木下藤吉郎初始参数还算不错，只有武力偏低，游戏开始时木下藤吉郎的统率、武力、政务、知谋、魅力参数可以微调，但只是靠随机调整，就笔者个人经验而言，5项参数的总和大概在399－430之间，所以选个总和高于420的就可以接受了。武将的步兵、骑马等技能初始也会有一个设定，不过这

精品 总评 8.7

项目	内容
制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×1
类型	战略角色扮演
语言	日文
环境	WIN9X/Me/2000/XP

文化包容性：7　上手精通：8.5　画面：9　音效：9　创新：9　剧情：9.5

配置要求
- CPU：PentiumⅢ 500MHz
- 内存：256MB
- 显卡：16MB以上
- 硬盘：600MB



这是木下藤吉郎的初始设定。







出色地完成了工作，得到了很高评价。



桶狭间之战。

个设定是不能更改的。

游戏一开始，木下藤吉郎被织田信长招到城中，信长提拔藤吉郎为足轻组头，也就是说藤吉郎从此就是武士身份了，信长又叫来前田利家，让利家就成为武士以后的注意事项对藤吉郎进行指导。从信长处辞出后，利家会向藤吉郎介绍有关评定会的情况。在游戏中，凡是藤吉郎到了一个新的场所或是接到从没有做过的任务时，就会有各类NPC出现来介绍情况，这时玩家可以选择听不听说明介绍，本攻略对于不影响剧情发展的选择不再特别介绍。

藤吉郎和利家正谈得高兴，柴田胜家和佐佐成政出现了，他们显然对藤吉郎被提拔为足轻组头感到吃惊，说了几句风凉话就走了。利家劝藤吉郎不要受他们的话影响，好好努力做出成绩来，别人自然刮目相看，然后就离开了。这时弥弥出现了，藤吉郎显然对弥弥很有好感，他告诉弥弥现在他已经是武士了。想想如今自己也是武士了，要娶弥弥也算是门当户对了吧，不过藤吉郎并不满足，他发誓一定要努力成为一国一城之主……

可以说游戏的开头安排得很巧妙，对于木下藤吉郎一生来说最重要的4个人先后出场。织田信长，这位被称为“尾张大傻瓜”的战国大名，把木下藤吉郎从农民变成了武士，否则藤吉郎可能一辈子只能默默无闻地种地了；前田利家，是藤吉郎一生的好友，最后成为丰臣政权的五大老之一，在游戏初期藤吉郎遇到困难时他会适时出现帮忙，藤吉郎闲暇时还可向利家学习一些技能（比如步兵和弓箭等）。当藤吉郎和利家亲密度达到一定程度后，利家会要求和藤吉郎比武，如果藤吉郎得胜，就会得到利家的人物卡，不过比武之前要掂量一下自己的斤两，“枪之又左”绝不是浪得虚名；柴田胜家，作为织田家元老重臣的胜家，是藤吉郎前半生的主要追赶目标，在本能寺事变织田信长死后，藤吉郎也是打败胜家后才开始他一统日本的历程的；弥弥，后来被称为“北政所”的藤吉郎正妻，自然是不可缺少的贤内助，在游戏中也会给藤吉郎很多有益的帮助。

藤吉郎第一次参加评定会，可以说是位卑言轻，所以不要对信长提出的方针发表什么意见，因为即使说了也不会为信长所接受。最初能申请的任务大概只有“卖军粮”一种，其实这种任务很不错，到附近的几个町转转，找价格高的地方卖出去，通过和米商交涉，运气不算太坏的话卖1800贯毫无问题（最多能卖到2200以上）。把1800贯钱上交信长，他就会非常高兴，剩下的钱就可以自己揣腰包了，在游戏初期这笔钱不是小数目。

评定会每两个月开一次，会议开始时，信长会把家臣上次评定会所领任务的完成情况做一个评价，评价从好到差分5个等级，分别是“天晴”、“上出来”、“平凡”、“力不足”和“论外”，评价最高的家臣会得到信长的赏赐宝物，上面提到卖军粮的任务，如果能卖到1800贯以上，就可以得到“天晴”的评价，信长赏赐的宝物最高为4级。

大概在开过两次评定会后，时间大约是1560年5月或6月，藤吉郎完成主命回到自己家中，突然得知今川义元率大军上洛的消息，今川军已经攻入了织田的领地。信长当即召开军事会议，但在没有提出任何对敌作战方案的情况下，信长就宣布会议结束，家臣们都惴惴不安地回到自己住处。夜里，藤吉郎得知信长已经出阵，便紧跟了出去，出门正好碰上弥弥，她十分担心藤吉郎的安全，藤吉郎说如果此战平安归来，就去向弥弥求亲。信长在热田神宫祈祷后直奔战场，而今川义元则因为节节胜利而疏于防范，是夜风雨大作，信长的几千兵马在桶狭间奇袭今川义元本阵，今川义元战死，这就是有名的“桶狭间合战”，这一战在很大程度上改变了日本战国的历史，信长也因此而名扬天下。

在游戏中，本战应该是玩家第一次正式的野战，藤吉郎虽然自己率领了一支部队，但由于武力较低，兵力也很少，野战技能会的也不多，要想“亲手”干掉今川义元夺得野战功勋第一不太容易，但也并非完全没有机会，这里有运气的成分在其中。同时大家要注意，一支军队只要士气降到0就会溃退，并不需要全消灭光。

获胜后回城，藤吉郎向弥弥汇报了杀死敌人总大将今川义元的好消息，弥弥十分高兴并答应嫁给藤吉郎。回家后好友利家劝藤吉郎尽快迎娶弥弥，自己愿意做



藤吉郎的媒人。藤吉郎首先到清州町老家把好消息告诉自己的母亲阿中，在町中商人伊藤惣十郎处，藤吉郎巧遇了自己的弟弟小一郎，弟弟也非常高兴。回到清州城住处，利家和妻子阿松出现，藤吉郎的婚礼顺利举行。自此以后，藤吉郎再回到家中，就会有娇妻弥弥迎接，同弥弥对话可以知道很多游戏信息。当藤吉郎官职升到足轻大将以后，就可以招收直属的下属武将，这时弥弥就会提醒藤吉郎去招弟弟小一郎，到清州町老家找到小一郎就可以招收他为手下。击退今川家的进攻后，信长决定和原来从属于今川家的松平元康（后来的德川家康）结盟，并把自己的女儿德姬许配给元康的儿子信康。在消除来自东边的威胁后，信长开始考虑北上征讨美浓的斋藤家。

在藤吉郎努力为自己的出人头地而打拼的时候，天下大势也发生着很大的变化。长尾景虎接受了逃往越后的关东管领上杉宪政的请求，出兵关东征讨小田原的北条氏。北条氏固守坚固的小田原城不肯出战，在围而无功的情况下，长尾景虎退兵镰仓，在鹤冈八幡宫就任关东管领，并改名上杉政虎（就是日后赫赫有名的军神上杉谦信）。而甲斐的武田信玄则出阵西上野，围困长野家的箕轮城。此战过后，长野家十六枪之首、有着“上野国一本枪”之称的上泉秀纲离开长野家开始诸国流浪，苦修剑术，他就是日后的“剑圣”上泉信纲。不久以后上杉谦信和武田信玄在川中岛开始了宿命中的交战，二人前后大战5次，无法分出胜负。

考虑到美浓的地理条件等因素，信长决定在墨俣地方筑城，虽然藤吉郎努力争取这个任务，信长还是把任务交给了佐久间信盛。由于这次评定不可能领到什么任务，所以有相当长的空闲时间，可以利用这些时间学习一些技能，在弟弟小一郎和好友利家处可以免费学到不少技能。不久以后，藤吉郎就得到了佐久间信盛筑城失败的消息，评定会上信长把筑城的任务又交给了柴田胜家，很快柴田胜家又重蹈覆辙，筑城再次失败。藤吉郎想筑城之所以失败，主要原因是筑城原料运输的问题，同弟弟小一郎商量以后，藤吉郎决定到井口町去找仕官织田家之前在各地流浪时认识的蜂须贺小六。在井口町的酒馆里，藤吉郎要求蜂须贺小六帮助自己筑城，并允诺他事成之后加入织田家。在紧接着的评定会上，藤吉郎终于得到了墨俣筑城的任务，在蜂须贺小六的帮助下，筑城原料由水路顺利运到墨俣。斋藤龙兴虽出兵骚扰，但击败他并不难，击退斋藤龙兴后，墨俣筑城成功，这就是有名的“墨俣一夜城”，藤吉郎充分展示了自己的才能，也许这正是他日后飞黄腾达的开始。蜂须贺小六成为藤吉郎直属家臣，改名蜂须贺正胜。

墨俣筑城成功后，信长准备大举进攻斋藤家，这时却传来斋藤家臣竹中半兵卫夺取稻叶山城的消息。原来半兵卫为劝谏主公斋藤龙兴，只用16个士兵就巧夺了号称无法攻破的稻叶山城。信长欣赏竹中的才能，更重要的是他想要得到美浓这块领地，于是他派藤吉郎去劝降竹中半兵卫。藤吉郎到稻叶山城来见竹中，但竹中既无意占斋藤龙兴的领地，也不愿意投降织田家，藤吉郎无功而返。回到清州城后，得知竹中已将稻叶山城还给斋藤龙兴，并且从斋藤家出奔，在井口町隐居。藤吉郎来到井口町再次求见竹中，竹中虽对藤吉郎的诚意有所感动，但还是不愿意投靠织田家。从竹中处离开后，藤吉郎突然想起《三国演义》里刘备三顾茅庐的典故，相信自己的诚意一定可以打动竹中半兵卫，于是再次去见竹中，竹中终于被藤吉郎感动。正在此时，斋藤龙兴雇佣的杀手出现，要杀半兵卫，藤吉郎和半兵卫联手抗敌以二敌三，半兵卫单挑的能力不弱，如果此前藤吉郎也勤修武艺的话，获胜并不困难。藤吉郎带着半兵卫回到清州城来见信长，信长非常高兴，半兵卫表示“士为知己者死”，愿意做藤吉郎的属下，信长虽有些失望，但也答应了。

信长交给藤吉郎的下一个任务是调略“美浓三人众”，就是安藤守就、稻叶一铁、氏家卜全三人。半兵卫对藤吉郎说安藤守就曾协助自己智取稻叶山城，斋藤龙兴已经不再信任他，应该很容易劝降，于是藤吉郎来见安藤守就。安藤守就果然答应投降，同时他还对藤吉郎说稻叶一铁恐怕难于劝降，必须用计谋。他说稻叶一铁有一件珍贵的茶器，可派人把茶器偷来，然后散布谣言说是斋藤龙兴所为，这样才可劝降稻叶一铁。藤吉郎依计来到甲贺忍里，求甲贺忍者帮忙盗取茶器。忍者说要3000贯作为报酬，可藤吉郎根本没那么多钱，于是忍者又说交50贯就可以了。很快忍





木下藤吉郎结婚了。



帅哥军师——竹中半兵卫。

者就盗来了茶器，并顺手牵羊取了2950贯钱补偿差价。稻叶一铁果然如安藤守就所料投降了织田家，并且又指点藤吉郎劝说氏家卜全的方法，要藤吉郎去找纸、笔、砚3样东西。藤吉郎到清州町商人处可得知这3样东西到哪里购买，每样只买一个就可以了。有了这3样东西，氏家卜全也投靠了织田家。“美浓三人众”的投降对斋藤家是毁灭性打击，斋藤家再也没有实力和织田家相抗衡。不久后信长出兵进攻稻叶山城，藤吉郎建议对于这样的坚城要从内部下手，愿意潜入城内做内应。在蜂须贺小六和他推荐的堀尾茂助的帮助下，使稻叶山城内一片混乱并成功撤离。在攻城战中，稻叶山城的城防只有40，很容易攻破。战后信长应藤吉郎请求，允许他使用瓢箪作为马印，同时许可堀尾茂助做藤吉郎的家臣。

占领稻叶山城后，信长移居到此，并将此城更名岐阜，取“文王出岐山而得天下”之意，开始了“天下布武”的征程。信长将自己的妹妹阿市嫁给北近江的大名浅井长政，同浅井建立盟约，虽然暗恋阿市的柴田胜家有异议，但也无可奈何。这时发生了一件惊天动地的大事，足利幕府将军足利义辉被“三好三人众”和松永久秀杀死，义辉之弟足利义昭逃出投奔了朝仓家。不久明智光秀作为足利义昭的使者出仕织田家，希望信长进京拥立足利义昭为将军，于是信长开始了进军畿内的军事行动。相继攻灭北田家和六角家后，信长又从三好家手里夺回了二条城。信长派藤吉郎到京町去申明织田军的军纪，争取百姓的支持，同时将二条送给足利义昭并拥立足利义昭为征夷大将军。藤吉郎陪着信长在二条城会见了足利义昭，席上信长拒绝了足利义昭赏赐的各种官职，这让足利义昭非常意外和困惑。原来信长并非真正要拥护足利幕府，只是想借助足利义昭取得大义的名分而已。拥立足利义昭进京之后，畿内界町的豪商今井宗久会求见信长，献上名茶器松岛壶（或5000贯钱），信长保证畿内商人安全并承认今井宗久为自己的御用商人，同时信长还下令石山本愿寺交军费5000贯、奈良町交1000贯、界町交20 000贯。另外一个意想不到的人也来拜谒信长，他就是暗杀将军足利义辉的元凶松永久秀，他献上了名茶器九十九茄子，并为自己的恶行狡辩，信长也就没有追究他。



新将军足利义昭不满意做信长的傀儡，两人之间关系日趋紧张。很快足利义昭开始给各地的大名写信，想联合起来一起反对信长，信长也有所察觉，派藤吉郎去二条城探听足利义昭的动向，藤吉郎调查后发现了将军和越前的朝仓义景的密信。于是信长决定进攻朝仓家，众家臣表示浅井家和朝仓家几代联盟，怕浅井长政有异动，信长却认为浅井长政不会背叛和自己的盟约。织田、德川联军攻入越前朝仓领地，正在这时小谷城的阿市夫人遣人送来了一个小口袋，里面装满了红豆。藤吉郎判断袋中之豆正好暗示织田军目前的处境，意指浅井长政背盟，织田军已被朝仓和浅井前后夹攻。为了保存实力，信长决定撤退，藤吉郎自告奋勇担任断后。就历史上来讲，藤吉郎以区区数百兵马，面对上万的朝仓、浅井联军，出色完成了殿后的任务，这就是有名的“金崎殿后”之战，藤吉郎的忠义和才干想必给信长留下了深刻印象。游戏中的撤退战要简单得多，兵力是5000对5000，而且藤吉郎手下的竹中半兵卫和蜂须贺小六等都作为备大将出战，获胜易如反掌。



新任将军足利义昭。


金崎殿后。

安全从越前撤出的信长再次兴兵讨伐朝仓和浅井，此时石山本愿寺也和织田家反目，其信徒乘势攻占了伊势长岛城，而武田信玄也开始图谋今川的领地。信玄之子义信反对进攻今川家，后因涉嫌谋反而自杀。武田、北条、今川之间的甲相骏同盟破裂，北条家和上杉家结盟开始共同对付武田家。

织田、德川联军在姊川大破朝仓、浅井联军，朝仓、浅井不甘心失败，又集结起来进攻织田，在坂本城又被织田军打败，朝仓、浅井的败军退入比睿山延历寺并受到了庇护。比睿山作为佛教胜地而受到上至朝廷、幕府，下至普通百姓的顶礼膜拜，信长为了表示与旧的礼教制度决裂，下令火烧比睿山，因此而被称为第六天魔王。接下来信长大举进攻浅井家，而浅井家在接二连三的打击下已无力还手。浅井家灭亡之际，藤吉郎非常担心阿市的安全，愿意去和浅井家交涉以换回阿市，而深爱阿市的浅井长政在自杀之前把阿市和3个女儿送到织田营地。

浅井家灭亡后，信长将浅井的旧领北近江封给藤吉郎，藤吉郎由此更名羽柴秀吉并被赐于筑前守的官位（当然这需要藤吉郎有家老以上的身份，以后在

攻略中我们也将改称藤吉郎为秀吉）。秀吉在琵琶湖畔的长滨筑城，以此作为自己的居城。秀吉成为城主以后可以继续为织田家效劳，也可以造反反抗织田家，本文仍以秀吉效忠织田家为前提进行。此时长滨小城既没钱粮也没兵，造信长的反多少有些以鸡蛋碰石头的感觉，而且造反后剧情发展就有了很大的不确定性，关于造反自立大名的心得要点将在自定义武将篇里向大家介绍。

成为城主后，第一件事就是要多招收一些能力高的属下，除了原来就跟随秀吉的竹中等4人以外，母亲阿中会推荐加藤清正和福岛正则给秀吉，也可以考虑去招一些浪人。笔者玩的时候招到了佐竹义重，还从武田家挖来了真田昌幸，在长滨町可找到石田三成，还会发生著名的"三盏茶"剧情。向信长要一些人也可以，文官系可以要细川藤孝、村井贞胜、浅野长吉，武将系可选前田庆次等。这时黑田官兵卫也会受信长之命来辅佐秀吉，而赤松家也会变成织田家的从属。信长交给秀吉的任务是近畿攻略（可能是根据发展状况不同进攻别处），此时军资金较少，可把自己的私房钱变成军资金。凑够10 000贯以后可以让竹中半兵卫去做"军资金调达"，可以得到30 000贯以上，如此循环慢慢有钱了，就可以招兵买马准备出战了。

近畿中与织田家处在交战状态的有三好家、本愿寺家和波多野家，随便进攻这三家的任何一座城都可以，至于松永家、筒井家和田山家则不必理会。信长本人会继续进攻朝仓家，等灭掉朝仓家之后会把北庄城封给柴田胜家。攻下一定数量的敌人城池以后，信长开始在观音寺城旧址重新建城——安土城，并将居城移到此。赤松家会完全投靠织田家，秀吉也因此得到赤松家的旧领成为国主，主城定在姬路，信长新下达的任务是进攻备前一国。攻占备前一国很容易，甚至可以不动刀兵就可以把备前的浦上家劝为从属（期间可能发生宇喜多直家下克上取代浦上的事件，不过取代了浦上的宇喜多家也一样可以劝为从属）。



终于成了城主了。



这个黑田有点土……

随着织田家的势力越来越往西发展，同毛利家的关系也势如水火，而秀吉的任务就是进攻毛利家。这时沉默多时的"甲斐之虎"武田信玄开始上洛，在三方原把德川家康打得屁滚尿流。但不久后武田军开始撤退，原来是武田信玄病重，这下织田、德川都长出了一口气。不久武田信玄病故，一大强敌没有了，但"天下布武"的路并不平坦，又陆续发生了松永久秀、荒木村重和别所长治的叛乱，好在都不影响大局，很快就平息了。就在"天下布武"的梦想就要变成现实之际，信长的家臣明智光秀发动兵变，一代枭雄织田信长死在本能寺的熊熊烈火之中。得知这个消息的秀吉立即和毛利家和谈，日夜兼程从前线撤退回姬路，并举起了为故主复仇的大旗，成功讨伐了明智光秀，并在清州会议后成为大名。

以上讲的是本能寺之变后的历史，这些历史事件在符合一定条件的情况下在游戏中都会发生，但这并不容易。首先"本能寺之变"事件一定是发生在1572年信长的3个儿子都成年之后，而玩家游戏速度普遍偏快，这样就影响了事件的触发，所以这里我们只给出了"标准答案"，具体过程还要玩家自己摸索。其实不触发"本能寺之变"事件也不错，秀吉保着信长得到天下，不是也挺美的吗？

秀吉自己做了大名之后，可以完全按照自己的意愿发展，攻略也就没的可写了，就此告一段落。

武将任务指点：

足轻组头可以执行的任务有：修业、兵粮壳却、兵粮购入、军马购入、铁炮购入、大筒购入等。

以上任务除可修业外，都需要算术和弁舌技

能。买卖物品时与对方讲价实际上就是玩类似"老虎机"的小游戏，如果能转出3个与画面左侧给出图案相同的图案，就可以得到最大折扣，否则会根据所转出的不同图案组合得到不同等级的折扣。对于不擅长内政的武将来说，初期升职很难，所以玩家扮演此类武将时不如选"修业"任务，如果技能能长2级（单项技能长2级或2项技能长1级）或2级以上，则可得到"天晴"的评价，比费力买东西强多了。当玩家扮演城主或大名时派给属下任务时也要照此办理，比如福岛正则这样的武将，如果去买东西，只能得5点左右的功勋，如果修业，成功率很高，成功后是20点功勋，相差很多的。

足轻大将可以执行的任务有：军资金调达、训练、处点调查。

足轻大将的任务对于各类武将来说都比较均衡，内政技能高的可执行军资金调达，不过不建议玩家自己接这个任务，太浪费时间了。当上城主或大名后派得力属下完成此任务，军资金会翻3倍以上（以10 000贯本钱赚30 000贯以上）。训练适合军事技能高的武将，处点调查适合忍术高的武将。派忍术高的属下执行此任务，需要的时间短，功勋值加得快，这个任务很不错。

侍大将可以执行的任务有：治安向上、征兵、破坏、流言、放火。

治安向上需要的技能是武艺和弁舌，征兵需要的是军学和弁舌，所以这两个任务各类武将都可以接。如果是派属下做也就罢了，如果自己接这种任务，则必须事先存盘，因为使用弁舌技能完成这两项任务时，工作失败就是颗粒无收，一定要小心。破坏、流言、放火这几个任务，笔者感觉破坏最有用，攻打敌人前先派一大票人去破坏，攻城就容易很多。

部将可以执行的任务有：新田开发、矿山开发、补修和各类外交活动。总体来说这些任务对偏内政的武将有利，偏重军事技能的武将还是靠打仗建立功勋吧。

家老可以执行的任务有：劝诱、增筑等。

当了家老还不能被封为城主，玩家一定会很着急，估计也没什么心情好好完成任务，而是一门心思地鼓动大名去打仗。家老的任务都不难，就不多说了。

城主、国主所要完成的任务就是：大名攻略（攻灭某家大名）、地区攻略（攻占某个地区）。

攻城战解说：

"太阁5"中的攻城战难度较2代、3代、4代有所提高，尤其是当要攻的城防高兵多时（本愿寺城是典型）。排除掉通过交涉让敌人投降的方法，要攻下城有两种方法，一种是使敌城本丸耐久度降到0，另外一种是击退敌城的士兵。一般情况下，"攻城"的方法要比"杀人"的方法好用一些（除非敌人的士兵已经少得可怜）。对于城防比较高的城，可先派忍术3级以上的武将去"破坏"，如果一次给10 000贯"破坏经费"，降低城防40点不在话下。等城防降到60以下，这个城就很有把握攻下了。

具体到攻城时，"土龙攻"很好用，德川家康一开始就会这个，"城门爆破"也不错，"火攻"也还可以，如果部队装配大筒，对城门的破坏也很惊人。在你进行围城战时，可申请援军帮忙，援军可以是己方城主或大名，也可以是从属的大名。当然敌人也可能派援军，所以不必在乎个人最后功勋值的多少，尽可能在敌人援军到来之前攻破城池，这样就省得野战了。不过攻城之前还是要做好野战的打算，在配置兵力和兵种时要有所考虑。当你攻城时有海贼助战则更好，海贼军队可以直接布置在搦之手外，免去打破很多层城门的麻烦，具体请参看水战篇。

野战解说：

"太阁5"的野战系统有点像"太阁1"，较2代、3代、4代要复杂一些，野战行进采用"六角格"战棋系统，战争中的计策还是采用卡片系统。部队兵种比前作多了很多，有步兵、弓兵、骑兵、铁炮队、骑马铁炮队、忍者、海贼等，每种兵种都有自己独特的战术技能。兵种的优势要善加利用，这个其实不需要仔细说，一般情况下铁炮队、骑兵队都会发挥比步兵更强的战力，使用铁炮队、骑兵队在打击敌人时要更重视保护自己，毕竟铁炮和军马花费很大。一般说来，拥有高数量和高质量战术技能卡片的武将在战争中会有优势，但在游戏初期不可能有很多很强的卡片，所以更要注意战争中的宏观战术。

首先，当自己不是主将的时候，要注意和主将协调行动，因为主将只要挂掉，战争就算失败，有时电脑主将很蠢，一个劲儿往敌人堆里钻，所以保护自己主将是第一位的，同理，优先"照顾"敌人主将也是最简明的获胜之道。当你进攻敌人时，和你紧挨着的本方武将或紧挨着被你攻击的敌武将的我方武将都有可能自动跟着进攻敌人一次（不管此人本轮是否已行动过了），这样就可能在一轮里多次打击敌人，取得意想不到的效果，所以在力保主将安全的同时，也要尽力同其他武将同步行动。当自己是主将时，由于各部队都由自己控制，所以协调行动会更容易一些。另外，有很多战术技能可以让己方的多个部队同时进攻敌人，这样会给敌人带来成倍的杀伤。但每个战术技能在一场战役中只能用一次，这就要求我们更好地把握使用时机。比如说"一起进攻"卡片，当你用这个技能攻击敌人时，所有紧挨这个敌人的我方部队会一起进攻，由于采用"六角格系统"，则最多可有6支部队同时攻击对方，而且参与"一起进攻"的其他部队还可以再次攻击敌人，如果包围着敌人的6个人都会"一起进攻"……恐怖呀！

除了"一起进攻"外，"连携"、"一起射击"等也可以取得相似的效果，一定要善加利用。还有就是"引拔"这个计策也要重视，就是花钱收买对方的士兵，在经济条件允许的情况下可大量收买对方士兵，尤其是对敌人已经混乱的部队使用，甚至能达到"一击毙命"的效果。另外要善加利用地形，比如说一般的部队在渡河时只能攻击和自己相邻的敌人，所以趁敌人渡河之机远距离攻击也可以有效打击对方。



九鬼嘉隆篇

九鬼嘉隆出身于志摩国的小豪族家庭，从属于熊野水军。熊野水军又被称为八幡海贼（因习惯高挑"八幡大菩萨"的白色旗帜而得名），最盛时曾与



一定要把九鬼的水军技能修到★级哦。



这就是九鬼最初的上司——源内。



海贼直逼搦之手，攻破后可直达二之丸。

九州的五岛、津坊等水军势力连番恶战，以争夺对外贸易的主导权。但到了嘉隆的时代，熊野水军已经衰弱了，势力不出熊野滩，只能依附于伊势国司北田氏而苟延残喘。

游戏开始于桶狭间奇袭战之前不久，当时嘉隆只有19岁，其兄九鬼净隆战死后，水军首领的位置被一个虚构人物源内篡夺。嘉隆在水军界的成长历程才刚刚开始，等级是“水夫”。

水军首脑，也就是海贼大名，被称为头领。头领下面受封控制一片海域，仿佛城主一般的人物，被称为船大将。船大将下面是船头、水夫头，最后才是水夫。嘉隆必须通过不懈努力，提高自己的海贼勋功值，才有可能出人头地。

水军头领召开的评定会是不定期的，提前一月会派人前来通知，告诉嘉隆开会日期并及时通报天下大事的，是位名叫库诺（译音）的忍者MM，可惜她日后不但不能追来当老婆，嘉隆一但当上水军头领，她就从此消失了。游戏中经常有位神秘的老者出现，提醒你下一步要做些什么，听听没有坏处的，有许多极其重要的情节线索其实就隐藏在他的连番废话中。

海贼最重要的技能一是建筑，一是水军。水军技能可以无偿在自己营砦中的砦修业场学习，只要努力不懈，足够练满4级。此外每个水军砦都拥有独特的技能卡片，比如嘉隆所在的熊野水军鸟羽砦可以学到焙烙，淡路洲本砦可以学到水上突击，骏河清水砦可以学到水上足止，伊予三岛砦可以学到蝴蝶阵等。不过这些卡片都是秘不外传的，想学到手只有两个办法：一是加入进去，二是攻打下来。

海贼出兵其实就是出船，关船一条可乘10人，想出兵1万，就必须有1000条关船。熊野水军一开始就可以制造大型船，每条乘坐百人，战斗力是关船所无法比拟的。当然，价钱和人工也是无法比拟的，需要10 000贯钱才能制造，一次20天，最多造5条（建筑技能满星，并且拥有商工人脉等相关建筑技能的卡片）。因为建筑技能制约了造船数量，所以它对于海贼来说是非常重要的。此外，海贼还必须具备相当的忍术能力，这样才能完成头领交待下来的任务。当功勋达到300，就可以被提升为水夫头了。当上水夫头就可以招募自己麾下的水夫，这里给嘉隆建议两个人选：一是很快会在大凑町里出现的外甥九鬼广隆，能力一般，但上来就和你有一心半的关系，很好拉拢；二是井口（岐阜）町里的堀尾茂助（吉晴），初始建筑技能就有3级之多，如果他还没被织田拉走，你可就算赚到宝了。

在织田信长攻克美浓，拿下稻叶山城以后，九鬼嘉隆就可以在大凑町碰到泷川一益。当时一益被几个小混混围攻，嘉隆上去帮了他的忙，二人结为好友。下个月前往稻叶山见一益，他会介绍你会见织田信长，一番交谈后，嘉隆惊呼：“这真是特立独行的一代豪杰！”于是打定主意跟随信长。信长也鼓励嘉隆成为“日本一”的海贼大名，通过这一情节，可以很轻松地入手信长人物卡。

回到鸟羽砦觐见头领源内，源内却很不以为然，依旧固执地追随北田家。然后那个神秘老人又会在自宅出现，煽动嘉隆赶跑源内，自己当头领。想要造反成功，必须达成以下条件：1.水军技能达到4级；2.技能总数超过30；3.和砦内所有同僚搞好关系；4.功勋达到1500，升任船头。当达成所必须的条件以后，就能在评定会上造源内的反，使嘉隆自己当上水军头领。当然，头领的宝座不是这样容易得到的，你还必须以个人战打倒源内及其几名手下。事后源内会逃亡淡路，依附淡路水军安宅氏，还煽动其向嘉隆发动进攻。


可以利用海外贸易，航行到东亚的许多地方。


第一次木津川口海战，是必败之战。

当上水军头领，除了可以不定期召开评定会，分派部下任务以外，还可以和各地大名、商人等搞外交，当然不一定要按照史实走，依附于织田信长。但想攻破其它水军砦，最好还是有某家陆上大名作为依靠——很轻松就能灭掉北田家，将你周边城池都拿下来的织田氏确实是不二人选。

依附织田以后，出兵时可以请求织田信长及其麾下城主派出援军，同时在织田进攻沿海城池，或其沿海城池遭到围攻时，你也可以前往增援。织田家臣从此也和你成为同僚，关系搞好以后，可以向他们学习技能。你也可以尝试改变织田家的方针策略，不过别人也罢了，信长那个自高自大的家伙是不肯轻易听他人摆布的。

搞好和商人的关系，主要是为了提出“贩路护卫”的要求，并请商人每月出一定数额的护卫金，水军的主要收入来源就是护卫金。当然，势力不扩充，所能垄断护卫金的航路是有限的，更无法把他人霸占的护卫航路抢到自己手里来。嘉隆当上海贼头领后不久，大凑町的商人角屋七郎次郎会前来提供10万贯军费，请你考虑海外贸易的问题。根据角屋的指点，前往界的南蛮商馆见拉伐艾鲁，再前往平户南蛮商馆见丽璐，就可得到海外贸易的情报。首先，你必须拥有50条大型船，然后去和关系较好的商家商谈，即可出发离开日本，往前东亚各地贸易。只要本钱足够，每次贸易都可得到成千上万贯的利润，实在是赚翻了！只是前往各地需要不同的介绍状，包括图书、日字勘合、渡航朱印状等，空手可以前往的只有琉球王国的首都那霸一地而已。

只要拥有足够多的大型船，部下高技能的强人又多，就可以很轻松地消灭其它所有海贼，达成“日本一”的要求，根本不需要铁甲船。如果一定想要铁甲船的话……铁甲船出现的情节要求可不轻松。首先，嘉隆必须是水军头领，濑户内的三岛水军还没有被灭，石山城还在本愿寺手中；其次，要求织田家灭了浅井和朝仓，并且安然渡过武田信玄上洛的危机。在这种情况下即会出现情节，信长要求熊野水军帮助包围石山城，石山坚城久攻不下，正在此时三岛水军奉毛利氏的命令前来解围，与织田、熊野联军激战。因为是情节任务，你在出兵时是无法自己调配兵力的，所带的都是普通关船，根本不是全为大型船的三岛水军对手。不过没有关系，这本来就是该输的仗。战败回去后，尽快提升自己的实力，实力达到一定水平（训练值和士气值都接近100），就会有名戴着面幕的神秘武士出现在你身边，此人竟然是织田信长！信长提出建议，在大型船外面包裹铁皮，并尽量多安装火枪和大炮，如果这一计划完成，定可击败三岛水军。数月后，新式铁甲船完成了，再度情节任务，于石山城附近的海域与三岛水军激战。这仗完全由电脑内部计算完成，你一定要拥有比敌人更多的大型船才行，否则定然Game Over。如果打赢了这一仗，你就可以开始建造铁甲船了。

电脑善于作弊，要想短时间内大型船数量超过三岛水军，难度还是相当大的，这里提供给大家一个较为轻松的手段。首先要在石山附近那次败仗（史称“第一次木津川口海战”）情节发生前就拿下除三岛外尽可能多的水砦，然后任命船大将，将其委任出去，这些委任砦子造大型船的速度玩家是比不上的。然后在信长提议造铁甲船的情节出现后，解除各砦委任，把大型船都收归本砦鸟羽，如此，即堪与三岛一战了。对于九鬼嘉隆这样的海贼来说，游戏的最终目标只有两个：灭掉其他所有海贼，成为“天下一”，或者是所支持的大名取得天下。

海贼任务指点：

水夫可以执行的任务有：修业、兵粮购入、贵重品入手、贩路交涉、训练、船普请、人材调查、处点调查、破坏和放火等——后3条都需要一定的忍者技能。

修业、兵粮购入、训练、人材调查、处点调查、破坏、放火，这些任务和武将任务类似，不再特别介绍，船普请就是造船。贵重品入手是相对比较容易完成的任务，即便对方是上泉信纲这样的剑圣，你也不必害怕，只要具备了1级以上忍者技能，就能轻松潜入其家，假以时日，定能将宝物偷到手。不过这只是对应玩家来说，当你当上了头领，派发别人去完成这一任务时，即便部下忍术超过3级，而对手是个白痴，照样九成九会任务失败，空手而归。贩路交涉是个不易完成的任务，即前往指定的商家，要求商人把水军护送费抬高。想要圆满完成任务，算用和弁舌技能的要求都不低，这对初始的九鬼嘉隆来说是相当严苛的。

水夫头可以执行的任务有：贩路护卫、贩路袭击、船强夺、大型船建造、补修、劝诱等。

劝诱的任务最不易完成，在职人物不用提了，许多浪人都曾经是赫赫有名的武将，海贼功勋一点没有，武士功勋高到吓人，他们如果出仕为武士，立刻就可以当侍大将甚至更高的职位，怎肯跟了你来，从最低级水夫当起？当然，水军技能高，海贼功勋高的浪人不是没有，但稀少得好似秃子头上的毛发。头领若派下这种任务来，最好先掂量一下自己的分量，千万别乱接。

船头可以执行的任务有：船留、海贼讨伐、沿岸袭击、铁甲船建造、增筑和外交等。

海贼讨伐是非常必要的（等等，我们不就是海贼吗？不，我们是有组织有名号的，和那些该讨伐的下等贼子不同……）。点开情报→势力图→其它，就可以看到商家、忍者众和海贼众的势力图，将鼠标移到海域上，就会出现此海域的相关情报，也包括危险度。很明显，不受控制的海贼数量越多，海域危险度就越大，危险度越大，则贩路收益就越少，上缴给你的保护费数量也会直线下跌。更可怕的是，在意识到你根本无力保护航路后，商人还会把护送任务转交给别的水军。

船大将可执行的任务是：处点攻略（攻击指定地点，如海贼砦、沿海城市等）和势力攻略（攻击指定海贼众势力）等任务。

水战解说：

水战的战法乍看起来与陆战无异，包括许多特技卡片，也都是陆战的翻版（比如"蝴蝶阵"，就是水上的"风林火山"），但深入研究，就可发现有许多独特的要点。首先，除非必要，不要和敌人接舷战，尽量远射，尤其是大型船和铁甲船，那可造价昂贵，丝毫也损伤不得。其次，水军不要上陆，正和陆军不要下水同理。水军上陆或陆军下水后，移动速度减慢不说，还都不能远射，而必须与敌临近肉搏。不过电脑AI很傻，你只要在岸边多晃两圈，敌人陆军就会忍不住下水追杀，把他们诱到海中心，那时逃又逃不了，进又进不快，还不能远射，你就可以零伤亡将其全部射灭了。

对付敌人水军就没有这样轻松了，但如果你的船只比他好，也可以坦然取胜。因为大型船的射程比关船远，铁甲船的射程又比大型船远，当我躲在敌人射程外，而敌人分明在我射程内的时候，怎可能有打不赢的仗？对付不肯或还没有下水的敌陆军，有大型船或铁甲船也很轻松，因为关船的射程与陆地弓箭是相同的，关船可以射到岸上，这说明陆军也可以射中关船，所以前面提到要将敌引诱下水歼灭。而大型船或铁甲船则不必这样麻烦，完全可以列阵在敌陆军的射程外，枪林箭雨覆盖相当大面积的陆地，当此种情况下，敌陆军除了逃走，就只有被歼灭一途了。

水军最好不要派去攻城，除非敌人的城防非常薄弱，数个回合便能将其攻克。与陆军不同而和忍者相同，水军也可以直接布置在搦之手外，攻克搦之手即可深入敌城深处，而不必要大手门、三之丸……一座门一座门慢慢往里打。攻城的时候，尽量用火攻、力攻等特技快速打破敌城门，以免造成不必要的损失（尤其是大型船和铁甲船，那要多少钱呀！）。

围城打援是不错的水军战法，当你的兵力相比城守兵并不占明显优势的时候，城守兵将会配合援军出城来战，这时候乱箭射灭城守兵大将，就可轻松获取难攻的坚城。当然，虽说水军最好别用来攻城，但为了达成"日本一"的总目的，其他水军的砦子是不能不去攻的（陆军不会主动进攻）。要想轻松破砦，首先必须大派"破坏"任务，将其防御值削到50以下，然后再请求陆军增援，即可轻松获胜。

柳生宗严篇

在游戏最开始提供的5位主角中，柳生宗严是剑客型人物。剑客在参数方面是武力和魅力比较高，其他就不行了，就技能而言，武艺是4级，军学和忍术也还不错，初始的参数合计值大致在290～330之间。

日本战国时期诸侯林立，战乱不断，大和地区更是典型，这一地区豪族众多，征战更是从无间断，所以这个地区的民众都尚武，学习剑术以求自我保护，柳生宗严就是他们中的一个。



柳生宗严，石舟斋（1527～1606），出身大和柳生庄，曾在三好长庆及织田信长手下仕官，后托病引退，得到上泉信纲的传授，并融合新当流与一刀流，创立名叫"柳生新阴流"的技法，其真髓在于空手制住对方的利剑——"无刀取"。石舟斋之后，他的第5子但马守宗钜及长子的儿子兵库助利严两人各自作为江户柳生与尾张柳生家主辅佐德川幕府，并在以后几世纪间，保持



柳生的初始设定。



被上泉信纲收为弟子。

着受人敬重、维护太平盛世的剑士一族形象。

柳生但马守大概可以称得上是史上名气最大的剑客了，他为二代秀忠、三代家光传授剑法，尤其更获得家光的信赖与宠爱，以致于有关政治方面的问题家光也常求策于他。1629年叙任“从五位下”但马守。

游戏开始于1560年2月底，柳生宗严处在奈良町，浪人身份。一日柳生正在街上闲逛，突然被夫人春桃叫住，说宝藏院胤荣在町里开了道场，叫柳生前往祝贺，再顺便捎一些东西过去。来到宝藏院胤荣的道场，寒暄过后他会向柳生说起和剑客有关的事情，最后还要和柳生较量一下，要不要接受就看玩家自己的意愿了。由于柳生是浪人身份，并无固定收入，所以必须找到稳定的生活来源。在日本各町的酒馆里找到女老板，就可以接各种任务，比如做“用心棒”（类似于酒馆看场子的）、商人护卫等，反正都是刀头上舔血的活儿，所以初期尽快赚钱买稍好一些的武器和防具才可以。虽说剑客的心就是一把刀，但以柳生目前的境界还远做不到这一点，高等级的武器和防具是必须的。不过游戏初期能在商人处买到4级的就不错了，等和商人的亲密度达到一定程度，他才会把上好的东西摆出来让你挑。

在该年6月，柳生会碰到一个落魄浪人向他讨1贯钱，如果给他1贯钱就会得知京町御所本月会召开天览试合比武大会，柳生可以去参加，比赛是闯关制，也就是说胜了本轮的对手才能进入下一轮，中间不能补血也不能休息，可以说条件非常苛刻。前4轮的对手还好对付，从第5轮开始有著名剑客登场，准决赛对伊东一刀斋，决赛对塚原卜传，考虑到柳生目前的修炼水平、装备水平还有玩家的实战技巧，想获得优胜难度极大，甚至是不可能的（因为游戏时间才3个月）。现在介绍给大家一些经验：在游戏一开始，尽快挣到100贯以上的钱（一次商人护卫就可得250贯），然后在伊贺忍里成功修炼3次，可得到“分身术”卡片。然后在月初触发遇到落魄浪人的剧情，这样只要在本月内赶到京町参赛就可以，利用这一个月的时间可在京町学得1级医术，可得到“伤药”卡片（需要本次修炼成功），这样就可以参赛了。比赛时不要和任何一个对手硬拼，要利用场地和对手周旋。开始时气合数是4，行动两次后气合为6，就可使用“分身术”，这样就出现两个分身，此时真身往场地边上躲，不让对手碰到，让分身去杀敌，虽说分身只要受攻击就消失，但攻击力和真身一样且没有使用次数限制，可以一直使用，这样可以兵不血刃地干掉前5个对手。再往后的对手大多会大面积杀伤招式，受伤是难免的，但这种大面积的招式不会一下致命，只要不被对手大招招呼上就不会死，利用分身和对手周旋的时间可用伤药恢复体力。不过就算用这种有点无赖的法子，笔者也只是完胜了伊东一刀斋，而被塚原卜传秒杀。笔者甚至怀疑在第一次比武大会时塚原卜传是无敌的——因为柳生一旦获得优胜，就会得到天下第一的名号，就可以结束游戏了，总不会就这么轻易让你通关了吧？不过有冒险精神的玩家还是可以反复尝试，看能不能放翻他。

比武大会结束不久，传来了甲斐武田信玄出阵西上野，围困长野家箕轮城的消息，还听说此战过后，长野家十六枪之首、有着“上野国一本枪”之称的上泉秀纲离开长野家开始诸国流浪，苦修剑术，他就是日后的剑圣上泉信纲。



看看酒馆里有什么任务。



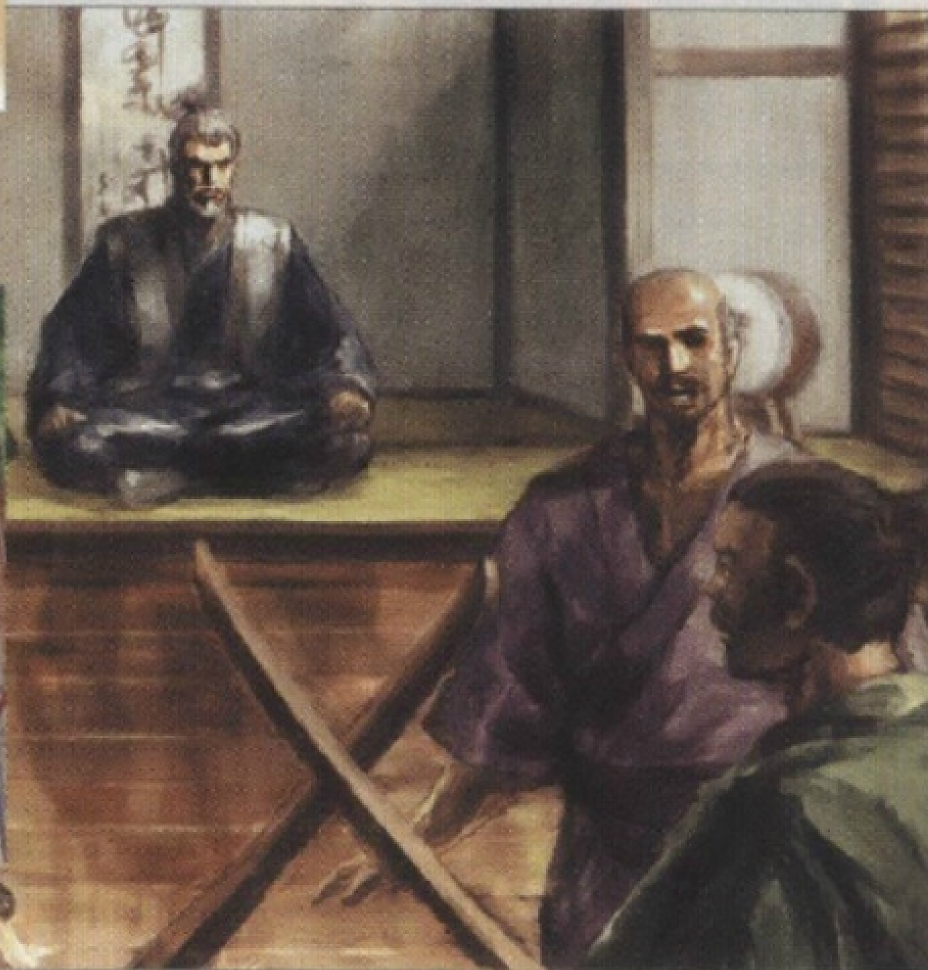
单挑画面。

回到奈良碰到了宝藏院胤荣，他说上泉信纲来到了他的道场。来到道场，上泉信纲果然在这里，柳生提出要拜上泉信纲为师，但上泉却要柳生先去和他的弟子疋田丰五郎比武。疋田丰五郎虽深得新阴流的真传，不过战胜他也不算困难，战胜后就可成为上泉信纲的弟子（其实输了也可以被上泉收入门下，看不出和赢了有什么大区别）。

柳生恳求师傅和疋田丰五郎在奈良町暂住下来，上泉答应了，并说如果柳生要学习新阴流的奥义，可以去找疋田丰五郎，他自己要到各地游历修行。此后可以在奈良町的民家中找到疋田丰五郎，每打败他一次就可以学到一招奥义，不过限定每月只能去学一次，剩下的时间可以到酒馆里接一些工作，一边赚钱一边积累实战经验。终于有一天，疋田丰五郎说柳生已经学到了新阴流的所有奥义，他已经没有什么可以教的了，要柳生在实战中去提升自己的实力，目标是成为人人仰慕的剑豪。

要成为剑豪需积累一定的单挑胜利场数，笔者个人经验只打酒馆任务中碰到的山贼之类是不行的，需要找一些比较强的武将做对手，像竹中半兵卫就不错，先送礼或茶会到好感度在1颗心之上，就可以和他比试了。好感度高了以后，可以免费和他学N多技能。

成为剑豪后就可以自己开道场了，正在柳生筹划自己的道场时又碰到师傅上泉信纲，一群不开眼的小毛贼正围着他挑衅，只见剑光一闪，几个毛贼同时倒地，太厉害了，看来真是艺无止境呀！上泉勉励柳生继续修行，并说开道场以后要努力将新阴流发扬光大。回到自己家中，和妻




天皇授予柳生“天下一、剑圣”称号。


猴子要做柳生的弟子。


到毛利家当兵法师范。

子春桃对话就会看到开道场的选项，以后也可以通过这个选项进入自己的道场。在道场中可以选择和弟子演练，这样可以扩大道场的影响，也可以投资将道场的规模扩大，当然也可以将道场关门大吉（好好的为什么要关门？）。在道场里还经常会碰到一些上门讨教的武将，当然也有来砸场子的流氓，但实力都不强，很容易摆平。

对于柳生来说，游戏有多个结局，前文中提到的天览试合比武大会实际上每年都召开一次，时间是当年6月，召开前就不再有什么通知，到时候去京町御所就可以了。只要在比武大会上获得优胜，天皇就会授予柳生“天下一、剑圣”的称号，还会给一件高级宝物，笔者打了两次，一次是蚩尤之铠，一次是圣骑士甲。离开京町御所，系统会问你是否继续游戏，如果选“是”，游戏将继续，如果选“否”，就会出现结局画面。

当然可干的事还很多，比如说把新阴流发扬广大，多招一些弟子，或去给某个大名去当兵法师范，或去砸别人的道场（不过这样做没什么实质的好处，还是不要这么干了），总之我们不需要这么快就结束游戏，路还长着呢！

招弟子的话最好找一些有名的武将（这是另外一种名将收集癖），和他们搞好关系也可以顺便学一些其他技能。首先要把和目标武将的亲密度提到1颗心之上，然后和他们比武，比武获胜后，对方就有可能提出拜柳生为师（如果对方不提出拜师申请就再比试几场，一般都可以达到目的）。笔者玩的时候，第一个徒弟是木下藤吉郎，后来陆续收了武田信玄、毛利元就、松平元康、北条氏康、明智光秀、岛津贵久、真田父子、武田四名臣等为徒，美中不足的是织田信长、上杉谦信等因好感度极难提升而无法“手合”而不得不作罢。当弟子总数达到或超过20名时，柳生回到家中后会对这些年来为新阴流发展所做的努力而感到欣慰，为收了那么多优秀弟子而感到满足，这时系统会问你是否继续游戏，如果选“否”，柳生会把弟子们聚集起来开一个比武大会，然后引退，游戏也就此结束，这是柳生的第二个结局。当然也可以继续游戏，因为作为剑客，柳生虽然已经得到了“剑圣”和“天下无双”的终极称号，但是艺无止境，必须不停地修炼，才能达到更高的境地。同时柳生还可以成为大名的兵法师范，对该大名的武艺和对外战略进行综合指导，成为幕后军师样的人物，支持该大名问鼎天下。

先说说柳生的自我修炼。在游戏中，全日本有32处名胜（关于名胜的寻找请参看攻略相关部分），当柳生在野外行进过程中离这些名胜比较近时就会发现。部分名胜场所（主要是名山大川类的）可供剑客在此“瞑想”，最长可以想60天，当然“瞑想”本身也有可能成功或失败，对于柳生来说，最重要的是想出“无刀取”这招来……

要做大名的兵法师范，首先自己的军事技能要强到一定程度，笔者的柳生在成为毛利家的兵法师范时军事技能全4级，其次要和该大名有不错的亲密度（毛利元就是我徒弟）。成为兵法师范时可以选择加入毛利家也可以选择继续浪人的身份，如果选择加入毛利家，则和普通身份的武将区别不大，要



这就是放逐了N多人的高野山。



在风景名胜处暝想。

按期参加评定，从足轻组头做起，只不过评定时可对大名的大战略提出意见。如果保持浪人的身份，则需一定时间到毛利家“教学”一次，做大名的兵法师范，最终的目的是帮助该大名取得天下，这就是剑客的第三个结局，具体过程不再赘述。

剑客酒馆任务指点：

到酒馆找女老板，与之对话选“仕事”，就可以接到不同的任务，这是剑客获得金钱和“手合”练习的主要方式。“仕事”大概有以下几种：

用心棒：相当于做酒馆的保镖，时间期限是20天。在这20天里，最多会有3拨流氓上门捣乱，将他们打败就行了，报酬是50贯。

助太刀：说白了就是帮一个“小姓”打架，小姓本身也会加入战斗，绝对不能让小姓受攻击死亡，报酬是100贯。

仇讨：帮别人报仇，这个任务要慎接，恩怨情仇本不是说得清楚的事情，还是不要插手为好，本仕事的报酬是100贯。

助人：到某个町的道场去和道场师范交手，可以连打5场，每场对1人，也可以只打1场同时打5个人，采用哪种方法可自由选择，报酬是150贯。

山贼退治：将领取任务酒馆所在国的山贼全部击溃，包括该国的町和所有的城，报酬是200贯。

商人护卫：保护商人去某个町，途中最多可碰到3拨山贼（海贼）抢劫，在对战中，商人本身也会加入战斗，并不停地“洒钱”吸引对方的注意力。不过要注意，绝对不能让商人受攻击死亡，否则任务失败，本仕事的报酬是250贯。

总体来说，剑客的这些任务并没有高低上下之分，难度也基本和报酬成正比。后期作为剑客的柳生名气越来越大，像“用心棒”、“商人护卫”这样的任务可能从始至终都没有贼人敢来骚扰，钱等于白拿了。

个人战解说：

个人战是走剑豪路线的玩家必须精通的，做武将、商人、忍者等也少不了与别人对战，部分武将的卡片也要单挑战胜他才能得到（比如说前田利家），所以个人战是必须重视的。

武将可以装备的武器有刀剑、长枪、苦无（忍者用）、铁炮、弓箭、锁镰，武器本身实际上没有什么强弱分别，所谓“一寸长，一寸强，一寸短，一寸险”，胜负的关键还看自身的修为。

首先要明确一下“气合”的概念，“气合”对于单挑胜负有决定意义的影响，“气合”有满值和初始值两个概念。大部分有威力的大招都要消耗比较高的气合数才能发出，“气合”的满值和你所用武器的相关技能级别有关，比如说你使用铁炮为武器，如果你的铁炮技能在1级或以下，则“气合”的满值为2，你的铁炮技能为4级时“气合”的满值为8。“气合”的初始值等于铁炮技能数值，也就是说对于一个铁炮技能是4级并且装备铁炮为武器的人，他的初始气合数为4，在战斗过程中气合数会慢慢长到8。使用其它武器的情况类似，不再多说。另外，个人战时武将的移动范围由武力强弱而定，武将如果武力太低，单挑就十分吃亏。

在“柳生”篇中已经提到，“分身术”卡片实际上是最有用的，这个卡片在伊贺忍里修炼得到。但要注意，这个卡片要气合数到6才能使用，也就是说你的武器相关技能至少要3级以上才行。除此之外，“无刀取”也很有用，此招使用柳生为主人公时要自己领悟到，用别的主人公可向柳生学到。在医师宅学到的“止血”基本上是在“天览试合比武大会”中才用得到，对于普通对手要讲“秒杀”，和他们缠斗已经很没面子了，如果还要不停地补血，那实际上已经输了。此3个卡片如果已经都有了，且武力不是太低，理论上已经是无敌了，剩下的就是实战经验的积累了。

以上所讲是普通武将的个人战注意事项，专以剑客为职业的修炼则另以专门篇幅介绍。

32处名胜：

名胜的寻找对于中国玩家来说相对困难一些，因为毕竟对日本地理不熟悉，想想如果是找泰山、少林寺之类的，这部分内容大概也就不用写了。在32处名胜中，有大约8处比较好找，只要正常在野外行走就可能碰到，得到这些名胜卡片后，还能得到“济胜”的卡片，以后再到名胜附近，鼠标的形状会发生变化，这样找名胜就容易了一些。关于32处名胜的大致地点（由东北到西南），限于篇幅，只能给出大致的方位：

八郎湖：羽后凑城上。
恐山：陆奥八户城北面一个大半岛的顶端。
松岛：陆奥仙台之町附近。
月山：羽前羽黑之里南。
中尊寺金色堂：陆前岩出山城北。
赤城山：上野厩桥城东北。
袋田瀑布：常陆太田城正北（较远）。
华严瀑布：下野唐泽山城北。
鹿岛神宫：常陆鹿岛町南。
东寻坊：越前北之庄城正北。
富士山：骏河兴国寺城北。
亲不知子不知：越中鱼津城到越后春日山城的路上（陆路）。
三岛大社：骏河兴国寺城和菲山城中间。
善光寺：北信浓户隐之里西南。
高野山：纪伊根来之里正东。
那智瀑布：纪伊新宫城西北。
琵琶湖：北近江今滨町湖对面的平地。
天桥立：丹后宫津城海边。
伊势神宫：伊势鸟羽城北。
出云大社：出云体屋之里北。
大山：出云月山富田城东。
宫岛：安芸严岛町南面水道上。
鸟取沙丘：因幡鸟取町东。
秋芳洞：周防山口城西北。
大步危小步危：阿波淡路白地城东南。
大山祗神社：四国三岛之砦北的三原岛上，必须有“船头奥义”才行，此处实际上是四国岛和本州岛中的一个小岛。
金刀比罗宫：赞歧天雾城东南。
石槌山：伊予今治町南。
室户冲：土佐十市之砦到杂贺町的水路上。
云仙岳：肥前日野江城东。
阿苏山：肥后吉尾城正上方的火山口。
樱岛：萨摩鹿儿岛町东面的小岛。 ***（待续）***

铁血联盟2 野火 另类解析白皮书

■贵州 yago


看上去和原作完全一样的界面。

月黑风高，一双手划过，熟练地打开笔记本电脑，收取邮件后登录IMP网站，输入密码CIA003……

热带岛国Arulco近来又起风云，阴险毒妇Deidranna又赶走了自己的丈夫——国王Enrico，独揽大权，小小岛国中众百姓又陷入水深火热……

等等，我为什么要说又呢？而且，这个故事怎么好像以前听过？没错，《野火》的背景故事原样照搬《铁血联盟2》（以下简称JA2），新佣兵一个也没增加，画面还是640×480模式，菜单也没什么新鲜东西，Bug也还是那么多，真正的变化只体现在武器种类增多和战斗难度加大。

《野火》这个名字起源于JA2一个著名的非官方MOD，诸如此类的MOD其实还很多，例如越战、女王复活、都市混战、Rubicon等都很有名，这些MOD大部分都有独立于原作的剧情和新武器设定，但不知为何这个只专注于强化战斗系统的野火MOD最终被官方看中并转正。《野火》即由JA2黄金版加5.0版野火MOD而成。在普通玩家看来《野火》好像就是JA2，但作为铁血系列灵魂的武器系统和战斗设定在本作中有了很大变化。《野火》的游戏性远远超过JA2，绝对值得老玩家们再度反刍，对以前未接触过JA2的新手来说，这款作品也是体验铁血系列的最佳选择。在这篇攻略中，笔者将从另类的角度向大家揭示《野火》乃至JA2中大量不为人知的秘密。

人生之初——角色创建探讨

这次《野火》的佣兵系统没有变化，AIM和MERC佣兵组织中仍是那些老面孔，不过大多数玩家更关心的是自建佣兵，与AIM中那些身手矫健却漫天要价的家伙们相比，自建佣兵尽管初始属性有点寒酸却是免费的，自建佣兵才是真正能够代表玩家自己的游戏人物，不重点发展天理不容！佣兵基本属性仍然还是那10项：生命（Health）、灵敏（Dexterity）、活力（Agility）、力量（Strength）、智力（Wisdom）、领导力（Leadership）、枪法（Marksmanship）、爆破（Explosive）、医疗（Medical）和机械（Mechanical），基本属性中最重要的是智力，其次是活力、敏捷和枪法。佣兵特技共有14项，每位佣兵可拥有两种特技的普通级别，或一种特技的专家级别，专家级效果基本是普通级的两倍。对于自建佣兵来说一些特技无法实现专家级别，在游戏中的一些NPC佣兵则不受此限制，如Tixa监狱中的Dynamo和Estoni的Maddog都是专家级撬锁。在笔记本电脑的Personnel选项中玩家可查看队伍中各位佣兵的特技。

双手武器（Ambidextrous）：

双手各持一把手枪或冲锋枪，射击时不受20%命中惩罚，无专家级。

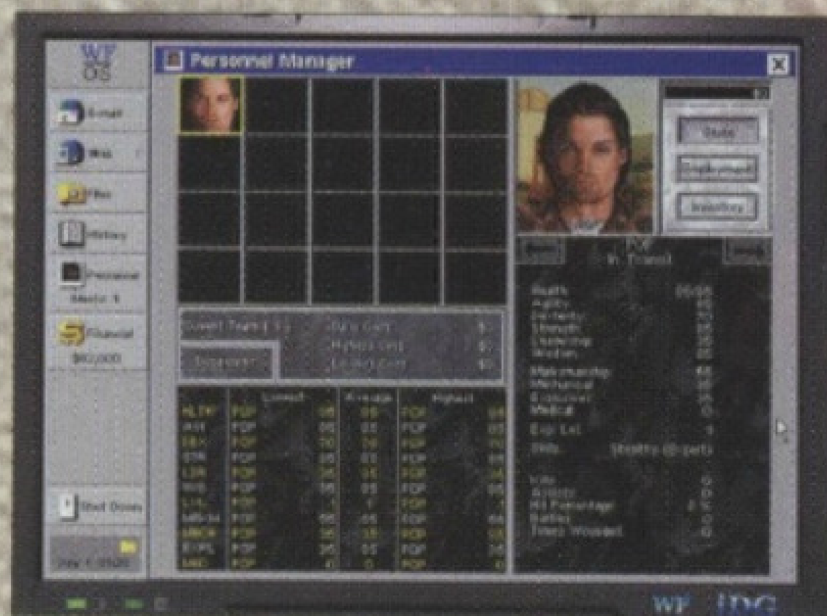
自动武器（Auto Weapons）：

扫射模式下命中率降低的惩罚减少

总评	6.6
制作	I-Deal Games
发行	Strategy First
载体	CD×1
类型	回合制策略
语言	英文
环境	WIN9X/ME/2000/XP

文化包容性：7　上手精通：7　画面：6　音效：8.5　创新：4　剧情：7

配置要求
CPU：Pentium II 500MHz
内存：64MB
显卡：8MB以上
硬盘：700MB


POP大人是一位潜行专家。

50%，专家级减少到25%。

隐蔽（Camouflaged）：

和涂抹迷彩油效果相同，但可无限使用，无专家级。

电子仪器（Electronics）：

撬电子锁、操作遥控引爆器或合成道具的成功率翻倍，无专家级。

徒手搏斗（Hand to Hand）：

在与敌人肉搏时命中率和闪避率都提高15%，伤害增加45%。

重型武器（Heavy Weapons）：

操作迫击炮、榴弹发射器和火箭筒时命中率上升15%。

刀术（Knifing）：

使用刀类武器近战时命中率和闪避率都提高30%。

撬锁（Lock Picking）：

撬锁时成功率增加25%，无专家级别。

武术（Martial Arts）：

近战中命中率、闪避率、伤害提高30%，对即将毙命的敌人可使出双倍伤害旋风踢。

夜战（Night Ops）：

夜晚环境下视野和听力距离以及中断判定级别都+1，专家级别+2。

屋顶狙击（On Roof Bonus to Hit）：

从屋顶射击敌人时命中率提高15%。

潜行（Stealthy）：

以潜行状态移动时脚下发出响动的几率降低25%，专家级别50%。

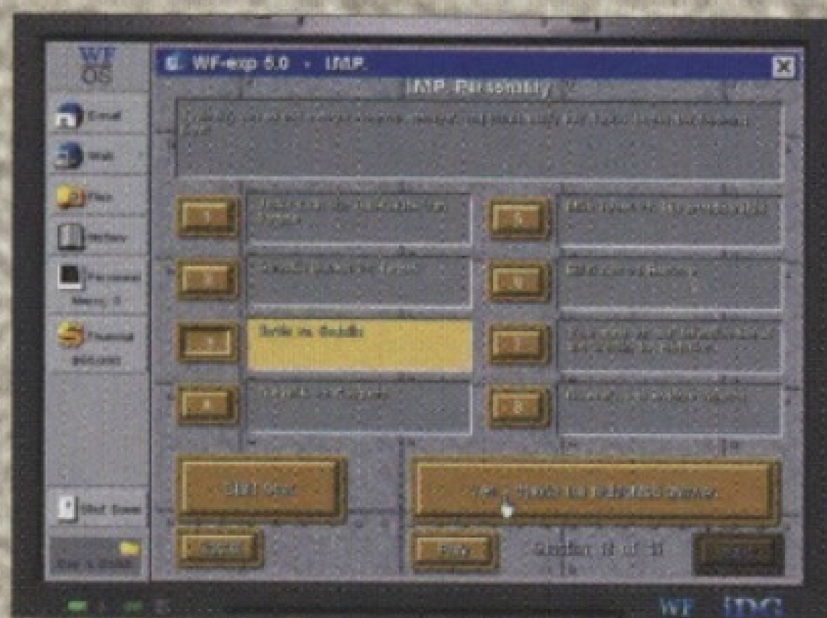
投掷（Throwing）：

投掷时命中率和最大射程都增加12%。

教学（Teaching）：

训练民兵或给其他佣兵上课时效率提升30%。

长期以来很多玩家都知道《铁血联盟》中的佣兵具有不同性格，其实佣兵的精神意识设定比大多数人想象的还要复杂。佣兵有性格和态度两种精神意识设定，性格中有正常、怕热、神经质、幽闭恐惧、怕水、怕虫、健忘、疯狂8种，还记得Dimitri老兄吗，他常常走着走着就忘了要去哪里，很多人都以为这是游戏Bug，实际是这位老兄的个性。具有疯狂性格的佣兵在装备具有扫射功能的武器时即使被指令使用单发射击模式也会突然自发扫射，同时伴之以令人毛骨悚然的招牌笑声，此时该佣兵的扫射命中率提高15%，典型代表人物为Maddog。佣兵态度有正常、友好、孤僻、乐观、悲观、侵略、傲慢、不友好、懦弱9种，根据不同环境会有相应表现，例如友好态度的佣兵在与NPC谈话时即使领导力低也有可能成功说服对方，而懦弱态度的佣兵在被群敌包围时即使枪法上90也会出现打不中目标的情况。


回答16道问题决定性格、态度和特技。

游戏刚开始时在笔记本电脑界面中会收到来自IMP（佣兵研究组织）的电子邮件，看到第二页尾可得到登录IMP网站的密码CIA003。利用密码进入佣兵创建界面，在输入名字、绰号和性别之后先要回答16个选择问题。这16个问题看似幽默风趣却暗含玄机，玩家通常认为这些问题只决定自建佣兵的特技，实际上每个答案都隐藏着对性格、态度和特技的选择，这些选择又会相互交叉影响，性格、态度甚至基本属性和头像的变化都会影响到自建佣兵的最终特技和出场装备，例如力量高于75就不会有武术特技，因此即使是相同的答案组合也可能得出不同的特技。到目前为止，笔者所见过的各种版本答案列表都仅从特技角度来诠释这16个问题，既不详尽也不正确，在JA2源代码真正公布之前，这些参数互动影响的函数关系仍然是个不解之谜。在进入Arulco战斗后的第3天，IMP会发来电子邮件告知他们对你自建佣兵的分析结果，在这封邮件中你能看到自建佣兵的真实性格或态度。经过对《野火》的测试并参考各位铁血高手们的心得，笔者收集了以下一些常用特技的答案组合，供玩家们参考使用：

6442 2233 4443 4444　夜战专家
6224 1233 1113 1131　夜战专家
6434 2233 3414 4431　夜战专家
4214 4442 1113 4444　潜行专家
2234 1333 2333 3441　夜战/潜行
1234 1234 1234 1234　夜战/潜行
4444 4444 4444 4444　自动武器专家（疯狂）

以笔者在游戏中扮演的POP大人为例，性别男，预定发展方向为主攻射击手，重点强调战场生存能力。首先面临的是技能选择问题，在《野火》中敌人AI变强，枪械威力提高不少，冷兵器战斗乐趣大跌，还是长枪短炮好，更何况《野火》的主要改进集中在武器系统上，面对更多的新武器如不深入体验一回岂不可惜。遗憾的是与枪械相关的几项特技又都看不上，根据JA2的开发程序员亲口认证，自动武器只针对扫射模式，双手武器不能拿厉害家伙，手枪和冲锋枪遇上穿3级护甲的敌人显得太苍白，重型武器和屋顶狙击都受装备和环境限制，普及面太窄，看来只能退而走强化防御的生存路线。隐蔽不能专家级，夜战选择的人多，经测试此技能在白天也可增强视野距离，但如果搞到UV夜视镜后效果差不多，另外老打夜战感觉不出好枪的威力，全都是摸到身边一通狂扫的路数。再三斟酌之后最终还是为POP大人选择了专家级潜行，尽管不能保证完全不发出响动，但辅以高敏捷，外加UV夜视镜和迷彩油包应该具有很强的综合生存力。技能选择考虑妥当后按4214 4442 1113 4444顺序答题得到专家级潜行，性格态度均为正常，更绝的是此组合能让自建佣兵挎支Mini-14出场，这在初期可是难得的上乘货色。



私人武器收藏室。

疯狂路线——佣兵修炼集锦


根据自己喜好设定初始属性。

自建佣兵在初始设置时各种基本属性默认值为55，此外还有40点可用来加点。但玩家能把一些属性降低，省出点数来用在刀刃上，只要属性值不降到0，都可以在游戏中通过相应锻炼提升。佣兵智力越高学习的速度越快。自建佣兵每项属性最高可到85，游戏中可以修炼至100。以下是笔者为POP大人选择的基本属性初始值：

生命：85，生命值不好练。
敏捷：70，中等水平练起来也快。
活力：85，加高是为了要快练到顶。
力量：85，与上相同。
智力：85，这个总嫌不够高。
领导：35，训练民兵的事就别来烦我。
枪法：55，不高不低，省点数来。
爆破：35，决定先不和炸弹打交道。
医疗：0，疗伤由专职队友打理。
机械：35，开锁暂时拜托队友。

在战略界面下通过自己研习或由老兵教授都可以提高佣兵的基本属性，不过仅靠这些常规手段进步实在太慢，要训练一位全能的魔鬼佣兵就需要魔鬼手段。如何对属性加点主要取决于自建佣兵的预定发展方向，例如打算走飞刀路线就应该重点加力量和敏捷。但无论如何都要把智力放在首要位置，那是不用考虑的85点，除非阁下打算以纯粹自虐心态玩这个游戏。枪法和活力虽然重要，但这两项属性提升速度都很快，建议全部降到35以节省点数。战斗中只要多放枪，无论是否击中目标都有助于提高枪法，缴获的武器弹药中有很多其实都用不上，这时就可以在战术界面下让训练对象用这些弹药来练枪法，但视野内必须有敌人，也就是说需要在回合制状态下才能有效。提升活力就更快了，初期从Omerta出来去Drassen的路上很容易就碰上敌人巡逻队，一番激战后留下最后一名敌人，派个敏捷高的佣兵涂上迷彩油潜行到这家伙附近看住他，关键是别被发现，同时还要保持在回合制战斗模式下，然后训练对象在远处以下蹲潜行状态反复来回走，操练个10来分钟就可以把活力从35拉到95以上。

练力量和敏捷也有窍门可寻，赤手空拳揍敌人，或用撬棍破门、开箱子，即使不成功也能加力量，不过撬棍坏了无法修理，游戏里门和箱子也不是无限的，这里建议初期从Omerta出来后顺路到B12区去看看，本区的农庄中养了很多奶牛，POP大人在此处以一双肉拳狂揍众奶牛，将这些可怜的畜生打成Critical（致命）状态后要立即停手，如果弄成Dying（濒死）以后就没法再用了。料


在野战中苦练AGI一景。

理过全部奶牛后不但力量增加，说不定人物级别也上去了。好，这时候换上急救箱对各位受害者进行包扎，一来可以避免牛儿们伤重毙命，二来顺带还可以练医疗。收拾停当后回Omerta过两宿再来，你会发现农场里的奶牛们个个精神抖擞，身体倍儿棒胃口倍儿好，POP大人嘎崩活动着指关节又可以上了。

练敏捷最好是用飞刀或撬棍，不过哪里去找靶子呢？持械攻击奶牛们挨不了两下，不知各位注意到没有，在一些已攻占区域里敌人的残尸会腐烂引来很多乌鸦，带上几柄飞刀用它们来练敏捷吧！飞刀不存在弹药消耗问题，扔完了再走过去重新拾起来，乌鸦们也总是无穷无尽，真称得上是价格便宜量又多。是不是觉得POP大人没有爱心又很变态？其实用敌人也可以练功，不过操作起来比较麻烦，而且不能重复使用，用来发泄怒火倒还不错——同样是最后剩



奶牛们，POP大人又来了。

下的孤身之敌，先用催泪弹或眩晕弹放翻，几个佣兵扑上去将其四面围住，拳打脚踢轮番狠揍，用撬棍匕首砍刀的下手太狠最好往后站，满地碎牙中只听得呜咽声：大哥，刚才真不是我放枪打的你……

生命值越高佣兵的血槽越长，不过血再多也抵不住三四条枪一轮扫射。练生命值比较麻烦，先让训练对象背负重物，载重比要上200%，如果能到2000%最好，迫击炮弹、火箭筒、医疗包，什么最重就扛什么，全让小伙子一人背上，然后再让他自己受点伤，比如说朝近处扔个手雷什么的，只要别炸死了就行。接下来就是驮着一堆东西浑身是血的给我跑，没精力了趴下休息会儿再起来接着跑，生命值慢慢就升上去了。不过这份累可不是常人能熬得住的，没办法，古人说了要练神功必先自虐。比起生命来，智力更难练，也更危险，目前已知的可行办法是把装上起爆器的炸药拿到手上，按鼠标右键埋设于地面，然后再自己把它拆除。如果成功就能慢慢提高智力，同时爆破也会迅速提升。爆破太低的佣兵玩这套把戏十有九死，因此建议还是开始把智力加上去算了。爆破、领导力、医疗和机械也要通过大量实践来提升，在战略界面下训练民兵可


发现地雷也能提高爆破属性。


级别高时在中断判定时可抢先敌人行动。

以加领导力，加医疗要多救死扶伤，没有伤员可以创造伤员，队友是不能动的，敌人或不在城区内的野外NPC都可以。加机械也很简单，把所有破烂装备都集中到训练对象身上，再给个工具箱就让他忙活去吧。

佣兵们还有一项非常重要的属性，那就是人物级别（LVL）。在游戏中战斗获胜或完成任务都能逐渐提高佣兵的人物级别。人物级别的重要性不亚于智力，高级别佣兵能在相关属性较低的情况下觉察附近的陷阱或地雷，他们潜行时被发现的几率也更低，判断敌人的方向也更快更准，尤其在突然遭遇的中断判定中更容易获得先行动权。对AIM和MERC组织的收费佣兵来说，更高的级别也意味着更高的薪水，这对玩家来说应该不是什么好消息。

扒枪者说——扒枪究极解析

基本常识弄明白了，自虐也告一段落，现在由POP大人来教大家扒枪！从一代就开始玩《铁血联盟》的玩家不少，但听说过扒枪的朋友大概不多。扒枪算得上是《铁血联盟》玩家的智慧结晶，是博派高手们对虐待狂开发商的有力反击。它代表了广大中下层玩家的心声，是《铁血联盟》创新玩法的革命性突破！咳咳，那么到底什么是扒枪呢？后排的Dimitri同学举手了，很好，你来回答这个问题。什么？你又忘记了！回去继续从事你那份很有前途的职业吧！


从一格距离外进行扒枪是成功关键。

简单地说，扒枪就是缴枪，就是下敌人的枪。相信马上会有性急的朋友跳出来骂，哇拷，这算什么！打死敌人当然会有武器装备掉出来，这算什么本事，不如去大街上卖叉烧饭吧！面对这种不信任的眼光，POP大人只能表示极度的遗憾和痛心。打死敌人当然能缴获不少好东西，但不是每个敌人尸体上都能掉枪，而且我可以告诉你，即使敌人死后掉枪，那也是不完全的物品掉落！我还可以告诉你，其实早期敌人的装备绝对能让你把口水流到键盘上。就拿看守DRASSEN机场的敌人来说吧，《野火》里新增的防御工事易守难攻，机场工事屋顶上的那两个敌人更让人头痛，可你知道他们手里拿的是什么家伙吗？是配了脚架、激光瞄准仪和狙击镜的5.56毫米Minimi机关枪！如果打死他们绝不可能从尸体上得到Minimi，更别提脚架、瞄准镜之类的抢手货。怎么办？修改？对不起，那不是一位专业博派玩家该做的高尚行为，那是狂派玩家利用FPE和金山游侠干的无聊勾当。每个敌人身上都有枪，当他们射出的子弹嵌进你的肉体时，对这点你一定不再怀疑。但不是每个敌人死后都掉枪，如何把偶然变成必然，如何让他们交出手上的原版极品武器？答案正是扒枪。

那么如何扒枪呢？首先扒枪肯定是缴枪，是违背了枪原先主人意志的一种暴力活动，因此我们必须让敌人，也就是枪的主人失去意识。游戏中的敌人在遭到眩晕弹、催泪弹、麻醉枪袭击或受伤太重时都会陷入昏迷瘫痪状态，这时就是扒枪的最佳良机。扒枪的第一步是要让敌人昏迷，实现的方法有很多，多到你自己都可以不断创新，拳头猛击、撬棍挥舞——只要保证两点：还活着，并且处于昏迷状态。要实现理想的昏迷状态可不容易，很多时候敌人这轮还躺在地上动弹不得，下一回合立马又站起来精神百倍地向靠近的佣兵扫射，这就要求各位扒枪者们把他打成重伤，但也不能是Dying状态，最佳的昏迷状态是下一回合该敌人仍无法站起行动，具体情况各位自行掌握好了，要达到这个境界就离不开S/L大法，在无法存盘的铁人模式里扒枪只是个梦。

敌人昏厥后扒枪就成功了一半，此时由一位佣兵担任扒枪执行者的角色，扒枪执行者必须有足够的行动点数，如果敌人本回合还起不来那就好办，直接让刚才打昏他的佣兵休息一回合后进行扒枪。这里要注意，扒枪者的起步点不能紧贴晕倒的敌人，比如说你刚才溜近敌人身旁挥拳击晕对方，那么就要往外退一步，然后再执行扒枪动作才能成功。由于扒枪通常需要两个回合才能完成，因此最好先将敌人打成重伤以确保他不会突然又爬起来发飙。好了，现在选取执行扒枪的佣兵，按住Ctrl键，鼠标箭头会变成开箱子时的手形红色图标，把这个图标移到那位受害者身上，看看行动点数够不够，如果不够就Load重来，如果够了就点击左键开始那梦幻一刻。在《野火》中扒枪无论成功与否鼠标箭头都会变成小时钟狂转半天，这时要注意看画面左下方的黄色小字提示，如果显示"XXX has stolen XXX"就表示成功了！前面的XXX是扒枪者的名字，后面则是你扒来的武器名称。如果扒枪者手上有武器会自动变成扒来的武器，其原先的武器会掉到地上。


注意看画面左下角的扒枪成功提示。

不是每个敌人都有极品武器，因此扒枪行动的目标应该是那些土豪角色，特别是身穿黑衣的高级敌人。但一位细心的专业扒枪者也绝对不该忽略那些看似二流货色的AKM、M4、Commando，因为你扒来的是敌人身上

的原版枪械。这些二流货色上很可能装有脚架、榴弹发射器、激光瞄准仪和狙击镜等你梦寐以求的配件。自从有了扒枪后，一个全新的世界展现在我们面前，POP大人扒过魔鬼佣兵Mike、扒过Kingpin，扒过奶牛，还扒过外星虫子，可惜它们在死之前都不肯把爪子卸给咱，这不能不说是一件遗憾。通过扒枪可以迅速扩充玩家的军火库，甚至拿下Drassen之前你的手下就已是全身珠光宝气，手上家伙全清一色的三合一配件，M16A2、Styer算好枪吧，咱扒两件，留一件扔一件……



群殴中别忘让Ira抢救敌人。

枪扒到手了，大家是不是认为就到此为止了呢？错！还有一件事，地上那位失主还趴着呢，干脆挂了他？对不起，有这种想法的朋友绝对不是一个合格的博派玩家。扒枪之后敌人的武器就只剩下拳头（有时还有手雷，小心），如果对这样一个绝佳的练功宠物都拒绝的话，我们还能算是人吗？这种情况下POP大人都会带一帮兄弟姐妹把那厮围在当中，如果对方伤不重需要8名队员才能将其困死，如果对方所站位置靠墙只要5名队员，如果对方奄奄一息起不来就更好办，具体队形可参考《食神》中的少林18罗汉铜人阵。大家你一拳我一腿，抽空休息时让Ira姐姐给这厮包扎疗伤，不是发善心，是让她抓紧提高医疗属性。眼见稠密人影内拳头撬棍再度飞舞，满地碎牙中依稀又听到呜咽声：大哥，刚才真不是我放枪打的你……

自由之歌——另类模式杂谈



Arulco自由阵线游击队全体合影。

打从直升飞机上跳下之后，各位是不是就一心挂念着Arulco的解放大业呢？其实我们何必替老糊涂蛋Enrico卖命，更用不着那帮眼里只有美元的AIM佣兵，没有他们我们也不用辛辛苦苦抢矿井搞生产。作为另类路线的精英人物，我们现在宣布，由POP大人组建的Arulco自由阵线游击队正式成立！在《野火》中一开始就可以拉上Dimitri和Ira，勉强完成游击队补给任务后直接拖Miguel和Carlos入伙，最多再去Estoni找到开锁高手Maddog，实在不行TIXA监狱里救出的Dynamo和Shank也可以充数，但这俩家伙整天惦记着一点小钱，革命素质还是不够高。一帮兄弟姐妹钻进深山老林，活跃在荒郊野岭，没有枪没有炮自有敌人给我们送，不给送我们就上前扒，饿了抓把炒面，渴了喝口泉水，从此不再担心什么钱不够矿被夺，想打哪里就打哪里，想什么时候打就什么时候打。不用担心Enrico频繁发来的催问急电，POP大人重返Arulco岛至今已有241天，目前仍安然无恙，游击队全体队员个个属性90以上，手里家伙顶呱呱，光Law火箭弹就上百发，Kingpin及其党羽早就被杀个精光，试问全岛谁与争锋？

AIM的精英佣兵让我们明白了战争永远是金钱的较量，但在游戏中难道除了攻占矿井之外就没有更好的盈利手段？难道组建AIM的梦之团队就真只能是个梦？JA2的自由结构总能让具有专业精神的玩家探索出更多新玩法，即使放弃矿井我们仍然可以实现日收入数万，这就是在Arulco岛上搞投机倒把！如果仅把战斗中缴获的垃圾武器弹药运到NPC商人那里卖掉是永远发不了财的，首先要仔细调查各大城镇里的商人，你会发现他们在收购和出售价格上存在着很大差异，建立固定的贸易路线利用异地差价低进高出，身家百万不是梦！Cambria镇的Keith出售的刀具很便宜，只要你帮他解决了F10区的Hick家族后，你们会很快建立起非常愉快的合作关系。在Estoni有个老家伙Jake，从Tixa救出其朋友Shank后可以从他这里买到汽油、手枪和刀具，虽然残破不堪但价格都很公道，找个智力和机械都高的佣兵把买进的东西修好，再转运到C5区的商人Tony处出手就能赚到一大笔。Tony手头现金接近20 000元，而且每天都会更新，虽然不收手雷，但对武器弹药和刀具之类的货物只要保证完好都能以高价吃进，他算是名副其实的铁血第一巨商。另外还有一位值得关注的潜力商人是位于Balime镇L12区的Franz，这位老兄出售的Spectra套装护甲、激光瞄准仪和麻醉枪都可以拿到Tony那里卖个好价钱，另外还可以从Estoni的Jake那里搞X光管到L12来，由高智高机械属性的佣兵组装X光探测仪再卖给Franz，成本200元不到，利润率却高过100%。Franz唯一的缺点是每日手头现金只有5000元。大家在游戏中往来贩运货物时如果能借助交通工具就更方便了，Skyrider的直升飞机、万元买来的悍马吉普都能加快你的现金流动增值速度。也许你会发现，在这个兵荒马乱的岛国囤积财富的感觉比枪林弹雨中的厮杀更有趣。P



电器商Franz也是一位生意上的好伙伴。



闲暇时让大家修理破旧装备。

红袖乱舞

又是一年春暖花开，虽然北方的春天总会有一些恼人的风沙，但眼见树上的绿色、粉色、黄色、白色渐渐地多了，总还是件让人心情愉快的事情。

从这期开始，我们将会做一个关于大陆网络游戏开发小组的系列报道，让大家了解一下这些游戏开发者的生活、工作状况，是不是有很多人觉得做游戏是一件又好玩又好做又能赚钱的事呢？身为一个玩家总会对游戏的设定有一些不满，然后就想“如果游戏让我来做，我就如何如何”。但事实上，做游戏实在是一件很需要动脑筋的事情，需要考虑到每一个细节。比如说，《奇迹》里的人物是跟随鼠标转动的，鼠标放在哪个方向，人物会自动转向那个方向；而《魔力宝贝》中则需要点击一下右键，人物才会向那个方向转动；到了《神迹》中，当你用左键点击一个人的时候，自己的人物就会转身面对那个人；而在红袖早期玩过的《万王之王》中，则需要对你要面对的玩家做一个动作；还有很多游戏，玩家是无法使自己的人物原地转身的……仅仅一个转身便有如此多的可能，哪一种适合自己的游戏，哪一种更容易为玩家接受，哪一种在技术上实现得更好，如何使转身的动作流畅……这样想来，做游戏实在是考验一个人耐性和细心程度的工作。

前阵子接到了几封读者来信，都表达了同样的愿望——想做游戏策划。但对于这些还是在校学生的玩家来说，我真的希望他们能再多学习一些知识，广泛地汲取各种信息——绝不仅仅是玩游戏玩得多了就可以做一名好的游戏策划，真正好的游戏策划，要有广博的知识，对各领域的信息均有掌握，比如天文、地理、历史、自然以及人的心理等。如果你想做一名游戏策划，那么，你真的准备好了吗？

这期的《网闻急报》也做了一些调整，新闻部分将开始注意对国外网络游戏动态的报道。不知道这样的调整大家是否喜欢呢？如果你们有更好的建议，不妨发信给红袖，红袖会认真考虑的。red@popsoft.com.cn，期待着大家的来信。

红袖添乱
red@popsoft.com.cn

网闻急报

《魔兽世界》北美内测正式开始

3月19日，暴雪公司正式开通了《魔兽世界》的北美地区测试服务器，已获得内测帐号的北美地区和韩国的玩家均可进入体验。对于那些没有内测帐号的其他忠实玩家，暴雪表示将在以后在每个Beta测试阶段增加更多的测试者。这次《魔兽世界》的内部测试暂时只开放了部分游戏内容，内测玩家只可以选择联盟阵营的4个种族：人类、矮人、侏儒以及暗夜精灵，另外开放的6种职业为法师、圣骑士、牧师、盗贼、术士、战士。更多的种族和职业会在往后的几周内陆续开放。而在韩国，韩国负责电影与游戏内容分级管制的"韩国媒体评等委员会"(Korea Media Rating Board)日前宣布，《魔兽世界》韩文版的等级标准已经确定为15岁以上适合，也就是说，维旺迪跟暴雪无需对游戏进行任何修改即可进入韩国市场。





台湾省网络游戏排行榜	
(2004年03月下旬)	
1.	希望 Online
2.	天堂II：浑沌的年代
3.	仙境传说——梦想天空
4.	天堂——光与影
5.	天翼之链
6.	童话：爱丽丝梦游仙境
7.	龙族 v1.3——漂流之城
8.	疯狂阿给
9.	轩辕剑 Online——齐天乐
10.	神甲奇兵 Online
资料来源：巴哈姆特资讯站	

韩国网络游戏排行榜	
1.	MapleStory
2.	天堂
3.	天堂II
4.	Priston Tale
5.	奇迹(MU)
6.	Fantasy LIFE
7.	雅典娜(Laqia)
8.	Gayax
9.	Crazy Arcade
10.	A3
资料来源：韩国 rankey 网站	

云网销售风云榜	
(2004年03月下旬)	
1.	网易一卡通(大话/梦幻)
2.	网星欢乐卡(魔力/轩辕剑)
3.	仙境传说(RO)网络游戏卡
4.	盛大网络游戏卡
5.	骑士 Online 游戏卡
6.	破天一剑网络游戏卡
7.	华义 WGS 游戏卡
8.	游龙世界充值卡
9.	天堂网络游戏卡
10.	征服 Conquer 游戏卡
资料来源：游卡销售云网	

《天之炼狱》宣布《魔剑》玩家可以卡易卡

3月18日，《天之炼狱》的运营商天图科技，公开宣布原《魔剑》玩家可以《魔剑》点卡兑换同价的《天之炼狱》点卡，以期吸引众多原《魔剑》玩家。

《魔剑》是由天人互动公司代理的，由于种种原因，天人互动公司在收费不久后突然停止了《魔剑》的全部服务，使忠实的《魔剑》玩家手中囤积的大量《魔剑》点卡一夜之间作废。

但由于《魔剑》本身的游戏设计使玩家有很大的向心力和忠诚度，所以在《魔剑》停止运营以后，《魔剑》的玩家一直对其念念不忘，虽然有一部分玩家转去了《魔剑》在其它地区的服务器，但大部分玩家还是非常怀念，甚至有一些玩家排斥其它游戏。

这次天图科技宣布以《魔剑》点卡兑换《天之炼狱》点卡，正是看中了《魔剑》玩家特有的团结和向心力。

天图科技还提到，原《魔剑》工会已有在《天之炼狱》中安家落户的，而且规模很大，在服务器内相当有影响，希望这里一个很好的开头，但是否能够真正化解玩家的"《魔剑》情结"，还要靠时间来证明。

网游新动态

游戏名称	升级版本	更新时间	更新内容
《天之炼狱》	凤凰重生	3月19日	对三种族平衡性做了一些调整。
《奇迹》	30区天府专区	3月12日	开放新服务器，并同时开展"蜀汉争霸赛"活动。
《魔法奇兵》	百变人生1.5.0版	3月15日	职业技能合理化调整、Bug修复、新Boss、新地图、新装备。
《命运》	兵临城下城	3月24日	开放攻城战系统，包括炮战系统、追加的任务和强力的怪物。
《刀剑 Online》	内部测试开始	3月22日	内部测试正式开始。
《佣兵传说》	雪域——佣兵传说2	3月19日	开放7转人物新形象及新宠物、开放新地图。
《剑侠情缘》	江苏新区开放	3月21日	开放江苏新区即11区1服、11区2服。
《仙境传说》	6.0版本	3月19日	开放结婚系统、超级初心者、昆仑天津城等。
《神迹》	0.98版纵横天下	3月17日	开放新地图凉州及怪物、武器铸造系统、新坐骑"毛熊"、新动作"拥抱"与"耳光"、师徒系统、新手特殊事件提醒功能、窗口化功能等，修正包括魔法技能效果、音效、部分道具物品显示效果、部分怪物属性等Bug，同时对客户端进行了流畅度优化。
《传奇3》	新专区开放	3月19日	开放新专区"沧海一笑"，并组织一系列线上活动。

大陆网络游戏开发小组系列之一

姚震——穿越时空的游戏动力

■本刊记者 Littlewing

编者按： 韩风渐弱，国风乍起，越来越多的国产网络游戏开始出现在玩家的视线内。去年，国家将部分网络游戏开发项目列入“863”计划内，给很多国内的研发小组注入了一支强心剂。

从这一期开始，我们将推出大陆网络游戏开发小组系列访谈，希望通过我们的走访，将大陆目前正在从事网络游戏研发的各开发小组的现状展现给大家，也将这些一直坚持着自己游戏梦想的研发人员们介绍给大家。





公司的办公环境还是很不错的，很宽敞明亮。

“振兴国产游戏”，在韩国网络游戏蜂拥而入的今天，这个早已提出的口号似乎显得更加遥不可及。从《血狮》开始，玩家对国产游戏的信心就再难提起。然而，还是有许多人在为开发出真正属于我们的精品国产游戏而默默无闻地辛勤劳作着——比如我们今天要讲的姚震和他的北京动力时空科技发展有限公司。

作为和边晓春、吴刚等同一时代的游戏人，姚震的名字对现今的玩家来说可能有些陌生。但他领衔开发的《生死之间》、《生死之间II》对于那些老玩家来说，却依然是那个中国游戏蛮荒时代留下的一段美好回忆。《生死之间》推出的时候正值《血狮》上市不久，可心丧若死的玩家们不再相信什么“中国的C&C”神话，与《血狮》同为即时战略游戏的《生死之间》自然遭到了玩家的冷落，这样一款颇为出色的游戏却没有获得应有的赞誉。1998年，姚震和新浪联手举办了大型的《生死之间II》新闻发布会，提出了“国产精品游戏”的概念。而这款游戏也确实称得上精品，但引起的反响差强人意。1999年7月，萌生了开发网络游戏的想法的姚震离开了创意鹰翔，打算重新开拓一条国产游戏的新路。在中科院软件研发中心工作了几年之后，2003年2月，姚震注册了自己的公司——北京动力时空科技发展有限公司，和最初的10个朋友一起，投入了网络游戏的开发。说起“动力时空”这个名字的来历，姚震笑道：“最初本想以‘动力’冠名，显得更见简练和有力，但由于和“××动力”类似，会被人疑为是某个动力机械公司，最终加上了‘时空’二字，就成了今天的‘动力时空’。”



工作是忙碌的，但为了梦想工作是快乐的。



若干人物设定图及某期《大众软件》。

动力时空位于建翔桥附近的中科电大厦内，这栋颇具现代感的黑色写字楼伫立在车流穿梭的四环路旁，在周围灰暗平凡的住宅楼包裹之下显得卓而不群。姚震给人的第一印象不像是公司的老板，而更像是一个专注于研究的程序员——事实上也是如此。姚震告诉记者，目前，动力时空已经有了26名员工，正在开发的网络游戏进度已经达到80%左右，年底将发展到60人，并开发两款新的产品。与其他开发公司人员的频繁更换不同，动力时空的构成一直很稳定，除了曾因个别原因辞退过一两人之外，无一人主动离职。动力时空的员工待遇比其他开发公司未高出很多。动力时空开发游


北京动力时空科技发展有限公司总经理姚震。

戏的成本在每个月200 000元左右，其中60%是支付员工的工资。能保持持续的发展，除姚震的个人凝聚力外，最重要的就是每个员工都对国产游戏有着巨大的热忱。

动力时空的开发理念与众不同——目前国内的制作组大多是作坊式的形态，开发游戏很大程度上依赖于程序员和美工，而姚震则认为开发游戏不应以程序为主，虽然他自己是程序员出身，公司更有6个程序员参与开发，但他希望游戏开发以策划为主。搞研发最难控制的是进度，游戏跳票对开发公司来说是家常便饭。造成这种状态的最主要原因，就是作坊式的开发存在着技术风险，比如策划提出的方案程序员无法实现等。如果美工和程序能大量产出，建立一套平台和规范，就可以准确地估算进度，突破技术瓶颈。

动力时空的工作氛围显得宁静而有序，每个员工都在紧张而投入地工作着。据姚震介绍，公司采取的是标准IT公司的管理方式，不强制加班，但员工付出额外的工作量会获取额外的收入。平均每两到三个月公司会制订一个短期目标，如果能按期完成，公司会组织活动给大家放松心情，调整状态。有序的管理恐怕也是动力时空的员工能如此专注于自身工作的根本原因。


技术总监黄子凡。

动力时空的技术总监黄子凡是几个主要负责人中最健谈的一位，早在大学期间他就曾自己编写游戏去寻找投资，但当时游戏市场不被看好，最终这个梦想也变成了一段尘封的回忆。1998年黄子凡毕业之后曾从事过各种工作，也自己开过公司，但当2003年经朋友介绍认识姚震之后，二人一拍即合，最终黄子凡来到了动力时空，去圆他大学时的梦想。黄子凡对动力时空的技术方面充满信心，当我们谈及游戏开发中的技术问题时，他笑道：“我们很少说：‘这个我们做不了’。”温文尔雅的钟志钧是公司的策划总监，当姚震把他介绍给记者的时候，记者才知道，眼前这位沉默寡言的人，就是当初前导公司《官渡》、《赤壁》的总策划，而美术总监范玮则是原目标公司的美工。虽然眼前的每个人都是游戏圈内的资深制作人，从他们身上却能看到丝毫没有磨灭的热情和朝气。


“进入游戏圈我算是比较早的一批了。”


“离开游戏圈的那段日子，我学会了管理。”


“目前我觉得，整个公司最难控制的是进度。”


美术总监范玮。


策划总监钟志钧。

“做不一样的产品，做我们自己的游戏。”这是动力空间每个人的理想。他们目前开发的网络游戏虽然尚未完成，但从游戏中可以看出他们独特的开发理念。这款与《地牢围攻》略微相似的网络游戏，没有采取市面上流行的网络游戏那种依靠角色的精美和打怪升级吸引眼球，而是凭借对环境的刻画来突出武侠的氛围，游戏中的人物和NPC也完全取自真实的生活，相信游戏开始测试的时候，玩家将能得到全新的体验。

一天的时间就在轻松而热烈的交谈中悄悄溜走，当记者走出中科电大厦，夕阳的余晖已将北京的傍晚装点得更加迷人。在北京，在中国，还有多少游戏人在为了同一个梦想而努力？我不知道。我们能做的，只有把他们的生存状态记录下来，不让这些为国产游戏默默奋斗的人湮没在茫茫人海之中。P


“为玩家虚拟的江湖，希望能够带给玩家真实的感觉。”


“希望公司年底之前能够达到60个人的规模，新的游戏项目已经在酝酿中了。”

热点追踪



春天的暴走
近期网游企业风波面面观

■本刊记者 冰河

在北京居住过一年以上的人都知道，北京的春天很短，风沙很大，气温变化也很剧烈。往往是人们还在犹豫要不要换下冬装的时候，火热的夏天就已经悄然降临了。

2004年的北京城又迎来了忽冷忽热的天气，随之而来的风沙告诉人们，春天又来了。但对于中国的网络游戏企业界来说，年初发生的一系列变化，却并不意味着春天的到来。首先是3月2日，刚刚凭借《剑侠情缘网络版》在国内网游市场取得一席之地的金山公司，传出了"金山公司西山居小组工作人员集体逃亡"的消息。3月12日，运营网络游戏《石器时代》而闻名业界的北京华义国际有限公司，也传出了包括运营长、总策划在内的多名高层职员集体辞职的消息。虽然对于企业来说，每年年初的人员离职流动都是很正常的现象，由于这两次离职涉及人数众多，而且涉及到策划、程序、美工、客服等各部门，甚至有整个部门团队集体离职的现象发生。加上此外在2004年初春节之前，网星、新浪乐谷等知名游戏运营商也相继出现员工和业务骨干集体跳槽的现象，因此金山和华义的"员工春季大暴走"成为近期玩家和业界瞩目的焦点。部分媒体上甚至出现了"网游泡沫崩盘前兆"的预警。尽管金山和华义公司竭力淡化员工离职带来的影响，一时间网络游戏企业中还是弥漫着一种阴郁的味道。然而，风声鹤唳的背后，事实的真相到底如何呢？本刊记者为此对事件中的部分当事人进行了采访。耐人寻味的是，几乎每个人接受采访的第一句话都声明"离职是出于个人原因，是为了寻求更好的发展，与原公司的是非无关"。但在随后的采访中，他们的言论显示，事情并不那么简单。

金山的一名离职员工告诉记者：金山目前的游戏研发运营机构大约有80人左右，分别位于珠海、上海、成都三地，形成3个游戏研发团队。除研发维护现有的《剑侠情缘网络版》外，分别负责开发"剑网3D版"和"剑网3D版二代"，以构成金山游戏的连续产品线。这次金山离职的员工不是集体向公司提出辞呈，而是分别在不同时间表达了去意。因此说是"集体离职"有些不确切，在他提出离职的期间（3月初），共有6位员工离职，涉及程序、美工、策划运营等部门，基本上都是来自珠海的团队，负责现在运营的《剑侠情缘网络版》。从人数上来说并不算多，不过都是比较资深的员工，因此影响比较大。在谈及离职原因时，接受采访的几人都承认和待遇有关，但是并不如外界所传闻的"六位数奖金没有兑现"。金山的员工薪酬水平相对一些大企业的确并不高，但到金山工作的人所追求的并不仅仅是待遇，而是在意未来的发展空间。正是由于这些员工都已经做到了一定位置，金山留给他们施展才华的空间并不大，所以在春节之前，大家不约而同有了离开的念头。"金山是国内企业中运营比较规范的一个公司，但在网游行业是一个新丁，所采取的工作组织方式也是比较传统的模式，虽然在控制成本、提高效率方面有优势，但是无法避免会对人的主动性和创造力有所束缚。对于一个年轻人来说，不甘心在机器上长久地做一个螺丝钉，是正常的想法。因此最后我们这些不安分的人最终选择了离开。"据悉，更早之前就曾经有一些人集体离开金山，到厦门成立新的小组开发游戏。此次离职的6人中的5人已在网易的游戏部门进行新游戏的开发。

相对金山来说，华义国际在春节前后有23人陆续离职，特别是3月12日，原总经理特别助理、运营长曲洋，总策划李波等十余人分别以不同理由提出辞呈，使得业界颇有山雨欲来之感。接受采访的人员表示，离开华义的原因非常复杂，公开来说是为了追求个人的更好发展，但华

义国际长期以来的运营竞争策略，使得《石器时代》逐渐丧失原先的市场优势地位，在玩家心中的品牌信誉度也有所降低。随后为了谋求转型，拓展产品线而开发运营的网游《天下无双》和《人间》在市场反应平平，如此情况之下，部分员工对企业失去了信心。而先期部分员工离职时，公司对离职员工的态度也比较冷淡，后期又为了缩小影响而要求员工离职后少说是非，使得更多的人相继离开。就在记者采访之际，一位尚未离职的华义员工向记者明确表示，很快还会有一批员工正式离职。而当时华义官方网站上的招聘广告显示，公司技术部门、运营部门出现了大量职位空缺，总计人数达50人左右。前运营长曲洋现在的职位是硅谷动力网络游戏部运营总监，全面负责硅谷动力网游《梦想》的运营工作。"过去的就过去了吧，未来我希望能独立运营一款游戏，对自己也是个挑战。"面对媒体曲洋如此表示，但是如何"独立"，原先如何不"独立"，只能任人猜想了。据悉华义国际未来的运营重点将是在Chinajoy展会上曾经露面，由著名漫画家郑问设计形象的《铁血三国志》，这款游戏将是华义国际自2003年宣布转型以来最关键的一款作品，是生是死，也许就在此一举。

"年初离职是很普通的事情，人往高处走么。"采访中许多人都这样表示。离开自己不满意的企业，追寻更适合自己发展的空间是每个人合理的选择。但是，迫使人们做出合理选择的原因，却未必都是合理的。华义国际凭借《石器时代》曾经站在网游市场竞争的前列；金山公司3年磨一剑，推出的《剑侠情缘网络版》目前也在竞争中站稳了脚跟。他们都是网游业内相对较出色的企业，而他们目前所采取的经营策略，无论对产品的市场推广，或者是企业的稳定成长，都显现出明显的问题和不足。有问题并不可怕，可怕的是，没有人肯承认这种问题的存在。在职的领导面对种种质疑三缄其口，离职的领导则意味深长地回答"做人要厚道，网游的圈子就这么大，要是我什么都说，以后怎么混啊"。

中国的网游缺钱么？不，现在的风险投资正在拼命挤上网游的客船。中国的网游缺人么？不，众多的有志玩家是产业发展的原动力。但无论是天人互动的消逝，还是某些企业"绿色网游"的口是心非，都说明在资金和人才之外，我们还缺乏很多东西。天晴数码和盛大网络分别就游戏设计和画面制作的人才进行了竞赛和选拔，面对记者的提问他们无奈地承认"我们缺少游戏的历史积淀和文化传承"。眼见众多从业者在春天的大暴走，有人发出了"网游泡沫崩盘"的惊叹，有人则欣喜地欢呼"这就是源头的活水"。就如同北京的春天不知让人该穿什么衣服，面对变化我们不知道去向何方。

在发稿之际，又传来消息，运营网络游戏《佣兵传说》的北京汉娃娃公司，因长期拖欠员工薪水，被十余名员工联名起诉，成为继运营《魔剑》失败的天人互动公司之后，第二个被员工告上法庭的网游公司。

这个春天，看上去真的还很漫长。





画龙点睛

《剑侠情缘——兵临城下》详解

■北京 无名

厌倦了在《剑侠情缘网络版》中一个人砍怪赚经验吗？现在"剑网"给你一种新玩法，让你和好兄弟一起向同一目标努力。

4月底，"剑网"将推出新版本《剑侠情缘网络版——兵临城下》，在这个新版本中，攻城战全面启动，而与之配合的是，帮会制度也正式与玩家见面了。

帮会的建立

自建帮派条件如下：

1.统率力：30以上

2.声望：200以上，声望可以通过做任务获得，包括新手村任务。

3.宋金大战的战利品：岳王剑

4.金钱：100万两

5.身在江湖的自由人（即：红色名字的人）

达到以上条件者可去华山绝顶找武林盟主申请建立帮派。

帮会长老的条件：

声望：200以上

统率力：25以上

叛离帮派

游戏中如果所在帮会与自己的理想不同，也可以向帮主和长老申请脱离，或者自行叛离。当然叛离是要付出一些代价的。

除帮主外任何帮会成员都可以选择"叛离帮会"，系统根据该角色在帮会中的职务扣除一定金钱作为叛帮惩罚，这部分金钱加入帮会基金。选择"叛离帮会"的角色首先需要通过一个提示界面确认是否愿意付出金钱，确认后所有的帮会成员都将收到"XXX叛离本帮"的消息。（叛帮代价：长老：50万两；队长：10万两；帮众：1万两。并根据帮派中的职位降相应的声望。）

关于声望和统率力

新资料片中声望的获得现阶段只能依靠任务，当然未来将会开放更多得到声望的途径。关于声望的任务，可分3类，一类是新手村任务，一类是世界任务，还有一类就是出师任务。所有任务完成后，可得声望值合计为237点。

注：因为现在获得声望的方法只有任务，而在现在开放的全部任务中有两个是比较特殊的，根据选择的不同可以得到的声望也是不同的。

1.想当大侠的牛牛 支持：4点 劝说：6点（推荐）

2.找手环 不收银子：9点（推荐） 收下200两：7点

随着你的声望提升，你在江湖中的地位与称呼也会不同，由低到高依次为：平民百姓、初出江湖、无名小辈、默默无闻、初显锋芒、小有名气、名头响亮、威镇一方、傲视群雄、一代宗师、笑傲江湖！

统率力的获得方法就相对简单很多，只要和其他玩家组队练级的时候自己做队长就可以很轻松地得到了。而统率力的增加速度是以打倒怪物的经验决定的，越多则越快。所以为了更快增加，队友也必须打怪，一般需要找到一个怪物相对当前级别打起来稍微有点吃力的地方，然后地图要开阔，这样当你在地图这边打怪物的时候，你的队友可以在另一边打怪物，只要大家按照前面提到的方法练级打怪，统率力就会不停增加。

岳王剑

岳王剑是建立帮派的必备之物，传说是岳飞岳王爷的配剑。目前游戏中的岳王剑只有一个地方可以出，那就是残酷的宋金战场。只要在战场上消灭敌方大将就有机会得到这把象征荣誉和力量的宝剑了。当然，这个世界上最伟大的武器——钱，也可以帮你得到它。只要有钱，一定会有人卖给你的。

当你具备以上所有条件后，你就可以成为一帮之主了，当然除了上面介绍的，你还需要有一帮支持你的兄弟朋友才成，光棍帮主可不好玩……

烽火连天照旌旗，兵临城下落日红

大家建立好帮会后，就可以去报名参加太守权的争夺了，先期开放成都、襄阳、凤翔、汴京、扬州、大理、临安七大要塞城市供玩家攻打争夺。不过初始城池是通过帮

会等级来发放的，也就是说在最开始七大城池是直接给帮会等级排行榜上前几名的行会，所以大家一定要抓紧时间增加帮会等级哦。不过就算刚开始没得到也没关系，我们可以通过参加帮会擂台赛来获得太守的挑战权。和一般网络游戏不同的是，《剑侠情缘网络版——兵临城下》的擂台战天天都有，不用每次战斗都等上十天半月的了。

参赛方法：

每天的18:30至19:00，与城池太守不同阵营的帮派、帮派联盟可以向太守下攻城战书，服务器会选择16个帮会进行攻城权的淘汰赛，选择办法为暗标，即帮派报名时需交给NPC最低100万的标金，服务器会按照标金的从高到低选择16个帮会。（未中标者系统会将标金全数返还）

淘汰赛从19:10至20:45决出一个帮会为冠军，并获得攻城的权利。

报名条件：

发送攻城战书的帮会条件为：帮会等级大于或等于2级，帮会及其联盟人数超过50人，并且挑战帮会阵营与此城防守帮会的阵营不得相同。（注：在成立帮会时会选择正派、中立、反派3种阵营，而同样的阵营之间是不能互相打斗的。）

擂台战规则

当16只参赛队选出来后，争夺攻城战主攻权的淘汰赛将在一个封闭的比武场进行，游戏采用单淘汰赛制，由系统自动抽签决定对手，每场比赛每方可派出16名队员参赛，队员的等级装备、身上带多少药品都没有限制。而且在比赛中失败（死亡）的队员没有任何死亡损失，但失败（死亡）的队员会被系统自动送到场外且该队员不可在同一场比赛中再回到场上。每场比赛限时20分钟，每两场比赛间的休息时间为5分钟，休息时间内可以离开赛场。



比赛分为4个时间段：上场时间、比赛时间、加时和休息时间，每场比赛开始前各支队伍有两分钟的上场时间，这段时间内各队的队员可通过与NPC对话进入比赛场地，并更改为相应的阵营，上场时间截止后双方不得再有队员入场，上场时间内如果已报名的队伍上场队员人数为零则判对方获胜，双方上场队员人数都为零则都按照失败处理。比赛时间内如果一方将另一方全部队员打下擂台则比赛结束；比赛时间截止后如果双方都仍有队员战斗则判断双方剩余人数，剩余队员多的一方胜利。如果双方到比赛结束时剩余队员相等，则进入加时赛，但加时赛只有一次，如果加时赛还未分出胜负，那么将通过系统随机选择的办法决定胜负。

当某个帮会的16人队伍在擂台战取得胜利后，他们所在的帮会就取得了攻城的权利，这时就是全帮上下一起攻打城池，要攻打的城池是在报名时由该帮自己决定的。

每日21:00攻城战将正式开始，各城池的争夺战是每周内轮流进行的。顺序为：

周一：凤翔　周四：大理　周日：临安

周二：卞京　周五：襄阳

周三：成都　周六：扬州

攻城战开始后攻守双方会传送到一个仅作为战场使用的城市地图上，首先要进行城门攻防战，攻方可在4个城门中任意选择进攻，并可以使用辅助工具。

攻方：

1）投石机：投石机可对固定点造成打击。投石机不可修复，即玩家不能对此进行补血操作。

2）攻城车：攻城车会自动移动至城门前，对城门造成持续伤害。攻城车前方如果有敌人，也会对该敌人造成伤害。攻城车不可修复，即玩家不可对此进行补血操作。

守方：

1）擂鼓的军士：增加军士周围一定范围内守方队员的抗性。

2）扛旗的士兵：持续为士兵周围一定范围内守方队员恢复生命。

进入城市后在城市中心可以找到3个标志性建筑石碑，代表着攻守双方的战斗成果。

石碑有一定的生命和阵营。攻城战开始，石碑和守方是同一阵营，如果攻防将某石碑的生命打为0，则该石碑变成与攻方同一阵营，同时生命回满。这时，石碑可以再被守方攻打。城市攻防战时刻，攻守双方都不能使用辅助工具。如果攻方在某一时刻将3个石碑都变成己方阵营，则攻方获胜。攻城战时间结束时，如果攻方阵营的石碑数量多于守方阵营的石碑数量，则攻方获胜。反之则守方获胜。

为了鼓励帮会成员积极参与攻城战，攻/防帮会在战斗开始时，帮主可通过“召集令”指令集合帮会成员，成员可根据自己的意愿决定是否响应召集令，若响应则会自动被传送到战场上来。同时帮主还可以通过红利发放界面，根据帮会各职位制订红利发放额度，并自动发放到每位在线的帮会成员手中。

经过心血努力得到城池后到底有什么好处呢？帮主作为新太守可对城市进行控制，可以调整城市交易税率，以及城池的其他建设。交易所得税收入的50%上缴朝廷，其他部分将自动存入帮会基金；而建设则包括对城池防御能力、（生活技能的）生产能力等各方面提升，建设功能将来开放。（本文不完全代表官方最终发布版本）

练功小技巧大集合



神之领域

■北京 睡着的男孩

连击：首先将普通攻击的图标拖放到快捷栏中，这样在靠近怪物时，玩家可用空格键和快捷栏的键位两种方法发起普通攻击。快速轮流敲击这两个键，平时进行普通攻击原本要做的收招动作就不见了，攻击速度则增加了很多。如果不靠这种方法，魔法师想独自完成初期的小乌鹅任务是相当困难的。

攻防属性：在《神之领域》中，影响玩家对怪物的伤害除玩家的自身能力外，还有玩家的攻击属性和攻击怪物的位置。对于新手玩家来说，攒钱买一条带有攻击属性的项链可以让自己初期对怪物的伤害翻倍，因为所有的属性攻击对无属性怪物都会造成200%伤害。中期妖窟、魔窟的怪物多数有固定的攻防属性，因此玩家需要准备克制怪物属性的项链，并根据怪物的属性切换使用。后期怪物的属性是随机产生的，因此打后期的怪物时玩家需要先砍怪物几刀，测试怪物大概是什么属性，然后装备好克制怪物属性的项链再打。因此一定要多准备几条不同属性的项链放在快捷栏内随时切换。当然法师和圣职者打怪就不用这么麻烦。玩家的防御属性是由腰带决定的，只有和对方的攻击是同样属性的时候才会受到最小的伤害，因此腰带也要放在快捷栏中随时切换。

原地背击：玩家攻击怪物时，除面对怪物的正面能造成100%伤害外，面对怪物的侧面或后面都会有附加伤害，从怪物背后进行背击的攻击力最高。虽然不组队时怪物通常都会面对着你，进行背击的机会很少，不过组队时如果一个人去吸引怪物，其他队员则尽快绕到怪物后方打才能充分提高攻击伤害。此外对于魔法师来说，即便不组队也有办法可以造成背击。首先将要使用的魔法拖放到快捷栏中，然后找一只怪物，当怪物向你跑过来的时候，要保持背对怪物，同时尽量保持鼠标在怪物身体附近。然后按下空格键，接着迅速点击快捷栏中的魔法对应的键位，将鼠标移动到怪物身上并点击。这样玩家的人物在做出普通攻击动作时还会施放魔法打击怪物，造成的伤害则是背击的伤害，这就是原地背击的用法。

凯旋

■北京 凯旋迷

我们都知道，在《凯旋》里武器类和首饰类能附加4个属性，而防御类则能附加3个。由于高精神角色在游戏中并不受欢迎，所以很多人都选择了用首饰附加属性来弥补防御不足的缺陷。其中项链，1个角色只能戴1根。选1根有极品属性的项链是一个值得研究的问题，下面我们就按具体角色来分析各职业所戴的项链应该拥有的属性。

法师

法师戴的项链应该是双魔（即魔法攻击和魔法技能等级）的，双魔是非常必要的属性。下面再谈其他属性：力量、敏捷等基本属性对于高级玩家没多大用处。攻击成功率和必杀成功率这两个属性，法师拿来也没多大用处。最后就剩下物获和魔获了，这两个属性都不错，如果项链有这两个附加属性就算是极品了。对法师来说，双魔＋双获的248项链是极品中的极品，就算出了新地图也不会掉价。双魔加单获的也不错。

弓箭手

弓箭手戴用的项链一定要是双物（即物理攻击和物理技能等级）的，且精神248。至于其他属性，最好是加攻击成功率。弓箭手一箭射出去，能不能打到对方，得听天由命，而且物理攻击还会视对方防御和敏捷产生一定的Miss率。要是Miss率减少，就可大幅度提高杀怪速度和PK的成功几率，所以攻击成功率可算是弓箭手的专用属性。如果能再附加上物获或魔获中的一种属性，这就是弓箭手的极品项链了（物获比魔获好）。

战士

项链的基础属性跟弓箭手一样，一定要是双物，精神248的。在其他属性中必杀很重要，战士都知道必杀的好处，一个必杀攻击几乎等于3倍以上的普通攻击。特别是斗士的组合攻击。无论打Boss还是PK，要是连续几个必杀出现，将给对方造成致命打击。如果在以上属性的基础上加上物获或魔获，就算是极品项链了。

还有一点可以参考，双获项链的魔获不要超过物获，超过的话就会只掉垃圾。魔获是建立在物获的基础上的，是物获机率的升级。如果魔获高，就会发现掉的物品都是首饰。魔获最好是物获的一半，这样的话很容易掉宝石，各种物品获得的几率比较平均。P



术士

组队最好是和同职业或是用符的丹士，因为《神迹》中怪物会向着最后打自己的人走，所以两三个人站得远一些，使怪物处于队型的中间，然后用远程的魔法去打，怪物就会不停地在中间走来走去。如果怪物离自己比较近，不妨先停一下不要打，等队友把怪物吸引走再继续打，不用急于逃跑。

丹士

在和战士组队时，尽量站在战士的对面，也就是让自己的战士面对面，并将怪物夹在中间。因为这样会有剑气出现，对怪物的伤害比较大，可以更加快速地升级。

另外需要注意的是，加血时点人一定要点准，因为有可能会加到怪物身上，要时刻注意绿色圈所在的位置是人还是怪。

在初期没人带又不能用符的情况下，可能需要自己拿剑去砍，如果怪物对自己伤害较大，可以一边给自己加血一边砍，因为加血的动作并不会停止砍杀的动作。P



练功时无声刷屏

很多人都认为，在《魔力宝贝》里，快速刷屏可以使遇敌几率增加。但用队聊不停重复一句话会让队友十分反感，而且也影响了队员的聊天。而很多动作是可以用快捷键来控制的，比如Ctrl+1是坐，Ctrl+2是挥手，如果不停做动作，也可以达到重复发言的效果。所以队长带队时，可以用右手控制鼠标方向，左手拇指按住Ctrl键，食指、中指及无名指轮流按1、2、3等键，这样虽然在自己的画面上看不出行动加快，但事实上你已经在快速刷屏了。（你的键盘是新买的微软键盘？那还是算了吧……）

1级采集产品省钱大法

很多制作系冲技能都是用低级的产品来冲，这样需要大量的鹿皮、铜及轻木。这些低级的采集产品是否可能用一些省钱的办法获得呢？答案是肯定的。

大家都知道，非生产系的人可以学到1级的采集技能，而且可以享受资深护士的优惠补魔服务。如果需要大量的1级采集产品，可以给传教、法师等职业学习采集技能，这样就可以达到省钱补魔的目的。（谁让你把90级法师的10级超强冰冻魔法删了？你不会再去就职一个吗？）P

网游半月谈

本栏目文章仅代表作者个人观点，与编辑部立场无关。

盛大的软肋

■河南 王东

提到盛大，就必须先解释一个名词，那就是——"趋势"。在营销学的领域，趋势指的是"在潮流形成前的初始阶段，带有不确定的风险性的行为模式"（说明一下，此概念包括以前很多本人所写的语言纯属本人所杜撰，读者要从大学课本上找到是不现实的）。

如果我们分类的话，可大致分成"技术的趋势"、"运营的趋势"、"管理的趋势"、"渠道的趋势"等。大家都很清楚，谁把握了未来的趋势，谁就能掌握未来的命运。

那么，作为盛大来说，其迅速崛起的原因是把握了哪些趋势呢？那就是"渠道的趋势"。当其他游戏公司都在传统渠道上举步维艰的时候，他却提前预见了未来庞大的网吧渠道，扎扎实实地利用各种激励手段刺激并控制了网吧渠道。安装在各地终端庞大的E-sales系统如同一个遍及全国的血管网络一样，把新鲜的血液（资金）源源不断地吸入自己体内，促使自己迅速成长，成为一个名副其实的巨人。

而其他的游戏公司，则"被迫"成为了趋势的追随者，或者直接被这种趋势所淹没。追随者不得不采用更加高投入的办法跟上这种潮流，没有足够实力跟上潮流的则面临着被淘汰的命运。

要在这个巨人的口中争夺市场分额，只有从它所带领的趋势着手。其他类似"从产品品质"等方面入手看来都是旁支末节（除非你能带来新的"技术的趋势"）。

先从终端分析着手，对于一个终端经销商，比如网吧业主，如果提到关于网络游戏卡的销售，他最关心的是什么呢？

一是品类管理，二是合理库存。

对于品类管理和库存来说，网吧业主平时的主要精力都放在协调各种关系以及管理网吧的具体业务等方面，很难有精力去管理各类游戏卡的销售。现在市面流行有几十种游戏卡，他到底要进哪一种，每种定期进多少，都是十分头疼的问题。如果有的不进，那么在网吧的消费者就很可能因为没有该卡出售而离开。库存管理更是难题，每种卡该进多少是很难精确估计的，进多了压库存，进少了则丢失客户。如果业主没有时间和精力掌控对所有卡类的销售，那就只有交给雇员去做，如何避免雇员贪污又是一个问题。

而以上造成难题的大环境是，游戏种类和游戏卡的种类较之以往大大增多，而这种大环境的改变，则势必引发一种新的"渠道的趋势"。

试想，如果有这样一种成熟的系统，安装在每个终端的销售柜台上，每个终端的业主只需向系统存入定量的现金，当消费者购买任意游戏卡时，业主可直接在系统上现场采购，然后用出卡机（类似超市或连锁店中的机器，出卡机的成本完全可以靠出售机器上的广告权来代替）打出虚拟卡的帐号和密码，销售给消费者。这样，终端业主几乎没有分类和库存的压力，不用事先考虑购买什么卡和购买多少，只需向系统存入现金即可。且这种系统能很方便地计算自己的卡类销售利润，不用经过他人之手。

可以想象，终端安装一个这样的系统后，这个终端将对这种系统产生强烈的依赖性。

这种依赖性是可怕的，是带有强烈排斥性的。排斥的是什么呢？那就是单个游戏、单个厂商的E-sales系统以及实卡零售商的上门推销。在安装过这种系统后，很少有人会再费力费时安装其他单一游戏的系统或购买零散的卡类。

而这种排斥性，将直接动摇盛大的立基之本。这就是盛大的软肋。

这种新的渠道趋势，想必在未来一至二年内，将成为新的潮流。这种趋势将给整个互动娱乐行业带来新的机遇和挑战。顺之者昌，逆之者亡。

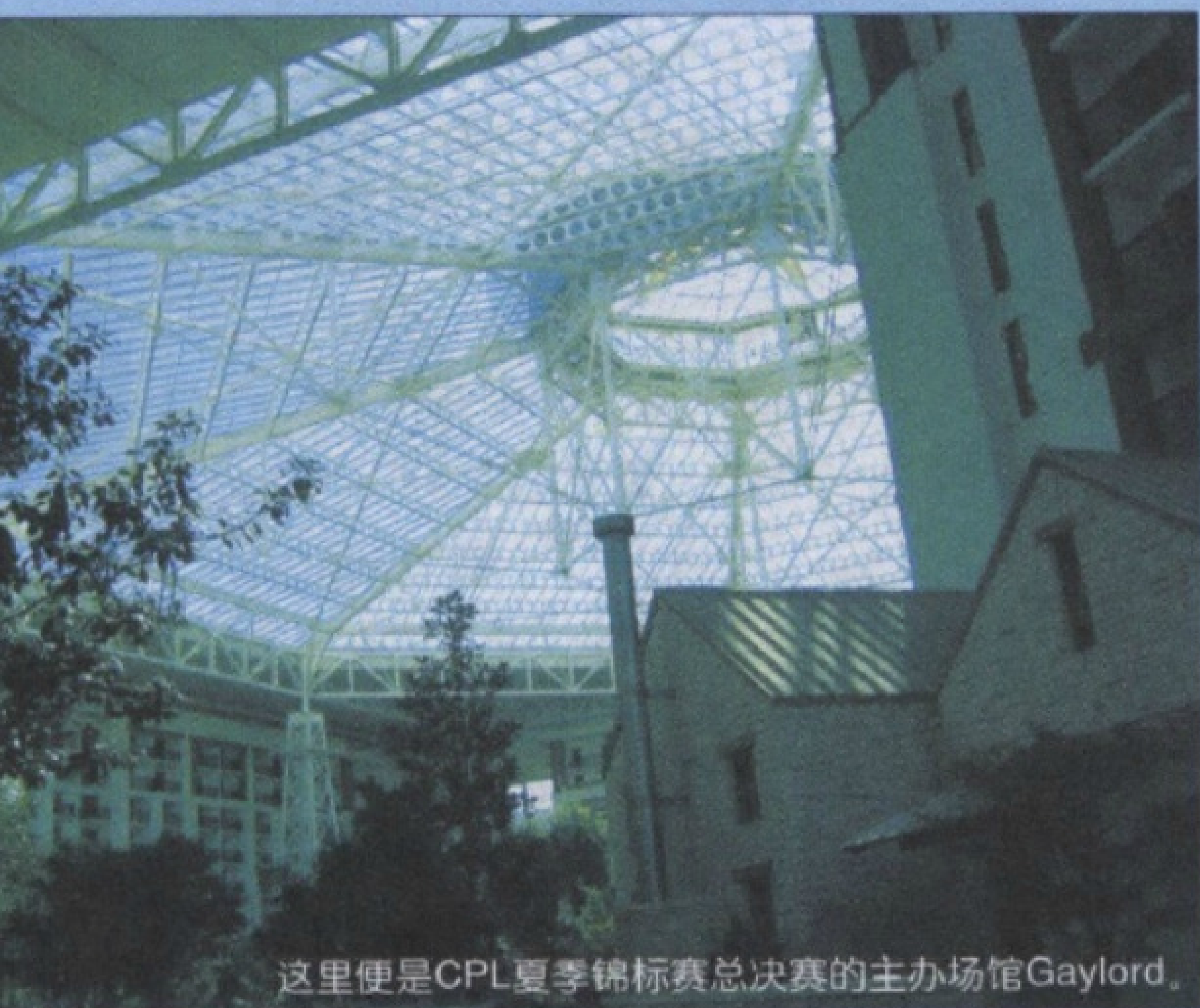
作为未来推出的游戏，务必要密切注意这种渠道发展的趋势，积极关注正在进行渠道大战的云网、雷雨网、互联星空等等在线商城的决斗，选择好真正适合自己的合作伙伴。因为这种系统是带有强烈排他性的，而就目前来看，无论云网还是其他在线商城，在系统运作和渠道发展方面都有缺陷和不健全的地方，究竟鹿死谁手还很难预测。

云网等"在线商城"，是按照"在线商城"的操作模式或传统电子商务的模式在运作，而真正的这种系统和运营体系，则和"在线商城"有很大区别。如果非要起一个专业名词的话，不妨杜撰一个新的名词——电子K/A。所谓"电子K/A"，则是浓缩了电子商务、K/A管理、营销渠道等多种事物为一体的系统。

作为已经成熟的游戏，则更要密切关注，及时顺应潮流，做出营销策略的改变。

可以想象，未来中国不光网络游戏行业，在其他传统行业，随着物流体系的迅猛发展和金融体系逐渐完善，也会引发一场由"电子K/A"所带来的渠道变革。

欢迎对此有兴趣的朋友和我讨论，我的MSN是：herowangdong@sohu.com


这里便是CPL夏季锦标赛总决赛的主办场馆Gaylord。

编者按： 各位玩家可能注意到了，本期的“极限竞技”栏目没有战术介绍的文章，而是刊登了关于两个即将到来的重要电子竞技比赛的报道。虽然国家已给了电子竞技项目一个正式的名分，但对于大多数玩家来说，一切都和从前一样，似乎并没有什么不同。也许是我们太心急了，CPL走入中国和ICAS在武汉的举办似乎都在昭示着什么的到来……看来，我们只能满怀期待地关注下去。

CPL是一个以FPS游戏（没错，现在就指CS）为主的全球顶级电子竞技赛事，今年的夏季锦标赛除了传统的CS项目，还增加了《使命召唤》、《战地1942》、《光晕》等3个项目的比赛，全球的参赛队伍高达近300支，总奖金额达到250 000美元。比赛的报名将于4月1日开始，通过各分赛区的预赛后，中国区的决赛将于5月28日开始在上海举行。最后获胜的队伍将代表中国前往美国参加夏季的世界总决赛，期待中国选手的活跃表现！

本刊也是本次CPL中国赛区比赛的独家平面合作媒体，将在今后几期的刊物中为大家带来更加翔实精彩的报道。



CPL，我们来了！

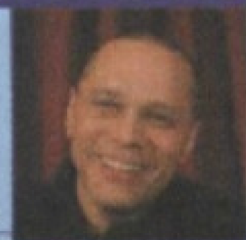
——CPL夏季锦标赛前瞻

■CGA_jarod1820

我毫不怀疑CPL在当今电子竞技比赛领域的领导地位，尽管更多的中国人在提到电子竞技时首先会想到WCG或是ESWC这些与我们更为接近的赛事。如果说WCG像奥运会，那么说CPL是世界杯一定不会有多少人反对。在FPS竞技游戏领域，CPL的权威性和吸引力毋庸置疑。而在今年夏天，CPL这个世界顶级的职业电子竞技赛事，将第一次出现中国选手活跃的身影。

起源与最初的发展

1997年，30多岁的美国投资银行家Angel Munoz创立了CPL（cyberathlete progessional league），即世界电子竞技职业联盟。其实与CPL几乎同时创立的还有一个叫PGL（Professional Gamers' League）的组织。与CPL相比，PGL是一个在线比赛的联盟，而CPL则是当时唯一的现场比赛的联盟。现在看来当时Angel Munoz的这一条路算是走对了，因为从纯商业的观点来看，举行现场比赛有几个优点，其中最重要的一个是使赞助商能全面衡量活动的市场效应。例如，Razer CPL通过电视、广播、杂志、报纸和记录片等手段吸引700万人的关注，而在线比赛无法提供同等规模的品牌曝光度，虽然可能有一大批玩家参与，但几乎没有观众的存在。现场比赛的另一个优点是有门票收入，这也是所有观赏性体育项目的基础。


CPL的创建者Angel Munoz。



传奇般的X3。


CPL历史上的第一个CS项目世界冠军NiP。


CPL的比赛区。


Razer CPL赛场入口。

职业玩家们必须缴费才能参加，但这不是真正的付费游戏模式，因为每个人都要交钱，不光是参赛者：观众可参与众多的活动，比如CPL设立了可为观众提供大型的有局域网的非正式比赛的场所；还有游戏开发者讨论业界发展前景的论坛（例如Razer CPL邀请了约翰·卡马克和约翰·罗梅罗这两位超级制作人）。当然，最重要的还是通过大屏幕现场观看CPL比赛。

CPL在一开始就采用了这种很正规的商业化运营手段使其一步步强大起来，而他们起初的竞争对手PGL在1999年的5月被卖给了Dennis Fong（著名Quake选手Thresh）的公司GX Media，后来被无限期地暂停运作了。

CPL的比赛史


参加BYOC的玩家们在比赛。

当然大部分玩家对于CPL真正感兴趣的还是它所举办的那些比赛，大概从2000年起，CPL开始走出美国，设立全球分站赛，但一开始这一扩军计划非常谨慎。Angel Munoz说"不同的国家和文化会导致对不同类型游戏的喜爱。我们只有在确信能受到全面关注后才开始扩展。但从根本上来讲，我们想要在新的国际市场上发展。"最早的CPL海外比赛应该是一个叫"CPL亚洲大奖赛"的比赛，CPL找到了Taco Bell作为比赛的赞助商来赞助这项赛事。"CPL冬季极限世界冠军赛"在美国的达拉斯举行，虽然这个"世界"显得有些牵强，但这毕竟是第一次把全球最好的战队集中到一起的比赛。在这届比赛上使用了新规则的CS项目诞生了第一个CPL世界冠军：瑞典的NiP战队。他们在决赛中艰难战胜了同属于夺冠大热门的本土队伍X3。

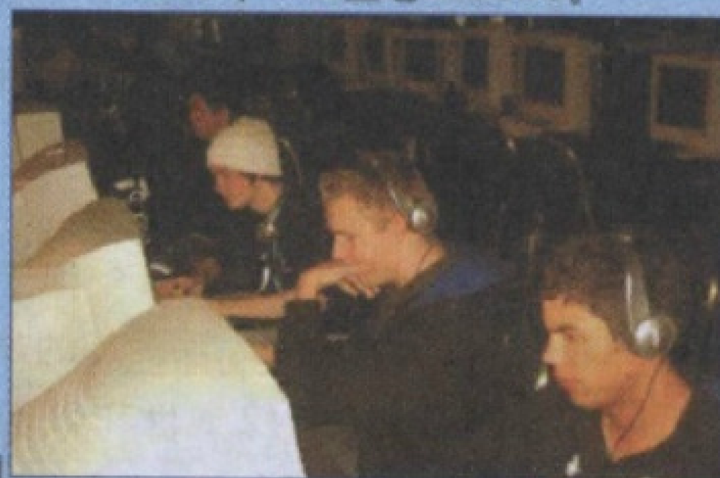
2001年那个冬天里的成功给了CPL组织者们很大的鼓舞，这使得他们更加坚定了在2002年的比赛计划。于是在新的一年里，更多的分站比赛出现了，不仅仅是在美洲、亚洲、欧洲甚至南美洲都能看到CPL的旗帜在高高飘扬。组织者计划让更多的非美洲战队有机会免费（其实组委会只给提供路费和住宿费）去美国参加这一世界性的比赛，他们可通过取得分站赛的冠军获得这一资格。而在这一年中，与冬季赛事对应的是夏季赛事首次出现，这也就形成了后来传统的CPL年度两大赛事。2002年的夏季锦标赛上，欧洲战队取得全面胜利。吸收了NiP几名主力的SK.sca和瑞典战队GoL会师决赛，最后还是SK.sca技高一筹捧走了冠军。在这届赛事上北美的全线溃退发人深醒，但这种大面积的溃败却依旧掩盖不了一位战术大师的个人光芒。moto在本届CPL上率领的TSO以非常接近于欧洲战队的严谨战术让人眼前一亮，他们的表现也让人有理由相信在未来他们会大放异彩。果然，在同年举办的CPL冬季锦标赛上，TSO两大主力moto和kane加盟的3D战队一雪前耻获得冠军，morgan在夺冠后也说出了那句意味深长的"Revenge is sweet（复仇的滋味是甜蜜的）"。

2003年，CPL让玩家们首先感受到的是戛纳吹来的阵阵海风，CPL戛纳站的比赛拉开了CPL 2003年全球赛事的大幕，日渐强大的SK也从那时开始几乎包揽了CPL全年的分站赛和传统比赛的冠军，包括后来的CPL夏季锦标赛，CPL哥本哈根站比赛和CPL冬季锦标赛等大小赛事。无疑，2003年的CPL是属于SK的。

3D战队，中间为队长moto。



2003年CPL王者SK.swe。




CPL上的BYOC区。

对CPL的评价


参加BYOC的玩家们抱着自己的电脑等待进场，这才是全民参与！

CPL每年主办的CPL夏季锦标赛和冬季锦标赛一直被认为是世界上最专业、最规范的电子竞技联赛。在笔者看来它的每一个举动都是创举，其相关规则也一向被认为是业内的标准，我们现在所使用的赛制规则基本上都是由CPL规则演变而来。CPL所创立的双败赛对以后的比赛都具有指导作用，这种比赛形式给予参赛者第二次机会，显得很人性化。CPL的CS项目一共有128支队伍参加淘汰赛，其中32支种子队的确定是这样的：美国本土20支，根据以往比赛的成绩来确定；CAL-i（北美水平最高的线上联赛）冠军一个，上届CPL冠军也得一个，CPL传统赛事之前的CPL Europe冠军又得一个；剩下9个berths将由CPL全球资格赛（CPL International Qualifiers）决定，能达到CPL各种要求的地方就能申请举办一个这样的资格赛（每个资格赛都是对全球开放的，例如中国站的比赛）。这样的队伍选拔与WCG或是ESWC的各国内的预选赛有很大区别，但它却能保证集中到世界上最优秀的几支队伍。CPL同时也在努力做到真正的全民参与，每年传统赛事中的BYOC都要吸引大量的美国本土玩家（现阶段条件所限）前来参加，他们带着自己的电脑和高手们一样认真地投身到比赛中去，而CPL也为他们设立了自己的比赛区域。当然，CPL的赛制也不完全都是优点，最糟糕的地方就是它在比赛时间安排上的不合理。第二天（比赛为3天时间）的比赛过于冗长（根据我本人参与直播CPL的经验，一般是会持续14个小时左右，而在2003年的夏季锦标赛上更是长达17个小时），这在考验着选手们意志的同时也在考验着观众的承受能力。

CPL与中国


这是参赛选手总决赛时将要下榻的宾馆。



CPL中国区预赛官方网站的页面。


CPL亚洲大赛中的玩家和观众。

许多中国玩家第一次听到关于CPL的比赛新闻应该是在2001年的WCG前后，从当时国内少得可怜的电子竞技新闻中很多人注意到了这样一则消息：代表世界上最高水平的CS战队NiP、X3等队伍将不参加WCG。这让很多国内的玩家迷惑不解，因为他们一直认为WCG才是世界上水准最高的电竞赛事，这样高水平的赛事为什么都不能吸引那些顶尖强队呢？其实原因很简单，因为他们要备战CPL。之后与CPL的再一次接触则是无数中国玩家观看了那场NiP和X3在2001年CPL冬季锦标赛上的经典对决，这让很多人更进一步认识了CPL并开始对其关注起来。之后随着国内电竞媒体的成熟，关于CPL的报道不断增多，再加上WCG、ESWC等重大赛事相继进入中国，这就更让中国玩家开始期待CPL的到来了。

终于在2004年，CPL这一在世界上享有盛誉的电子竞技赛事来到了中国。2004年3月2日注定会成为中国电子竞技运动史上具有特别意义的一天。这一天凌晨，CPL官方网站上发布了一条足以令千万中国玩家激动不已的新闻：2004年CPL夏季锦标赛将在中国举办预选赛！这标志着世界上最权威最专业的电子竞技组织——CPL，正式落户在中国这个世界上参与电子竞技运动人数最多的国家。由CGA（中国电子竞技联盟）负责组织的这一比赛目前正在紧张筹备之中，给予中国人的时间非常短暂，从4月1日报名起到5月底CPL中国站总决赛打响，前后不到两个月的时间要拿出一份令国人和CPL组委会满意的答案的难度是可想而知的，但我们有理由相信CPL会在中国取得成功，因为我们有组织者辛勤的工作和无数中国玩家的鼎立支持。


群星荟萃的CPL，离我们不再遥远。

今年夏天，CPL中国站的冠军将代表中国去参加在纳什维尔（这是CPL历史上第一次易地举行，以前一直在达拉斯）的CPL夏季锦标赛，这也是继WCG、ESWC之后中国的CS战队第四次走出国门去参加国际比赛，而CPL的特殊性也会让我们更加期待中国战队的表现。不管怎么说，CPL进入中国标志着我们的电子竞技发展开始与世界接轨，今后会有一系列更新的关于电子竞技的理念在我们的发展道路上起到重要作用，今天迈出的这一步将具有特别的意义。

1982年，Microsoft为IBM PC发布了它的第一款飞行模拟软件——《战斗模拟飞行》（Flight Simulator）。2001年，Ubi Soft发行了由1C:MADDOX制作的《捍卫雄鹰之IL2战机》（IL-2 STURMOVIK），一款后来被称为划时代的战斗飞行模拟软件，并拿下了当年E3最佳飞行模拟游戏奖。数年以来，经过一代又一代软硬件工程师、飞机设计师、飞行员以及全世界广大飞行爱好者的共同努力，我们可坐在家里遨游全球，可去体会空战的激烈与刺激，更可领略飞行这种艺术的魅力。

梦想飞翔

——写在ICAS到来之际

■武汉 骆阳阳

电子飞行的过去与今天

2003年，“电子飞行竞技运动”这一概念被首次提出。我们都知道，飞行运动是一项高投入高风险的活动，不可能很广泛的开展，而且即使你可以去驾驶一架真正的飞机翱翔蓝天，也很难体会这样的一种经历：在急剧的俯冲、盘旋、爬升、滚转中，要尽可能保持平静的心态，将战机性能发挥至极限，用细致的操作、敏捷正确的判断，把握转瞬即逝的机会，来赢得最终的胜利。与一般的电子竞技项目不同，电子飞行运动必须按照国家体育管理部门批准的《竞赛规则》和《计分办法》进行比赛，而非社会上约定俗成的比赛办法。参加比赛的选手必须学习和掌握大量的航空知识和飞行驾驶技术，这要求运动员要具备较高的文化、理论水平和专业技术培训。从长远来看，网络游戏玩家在一般电子竞技项目所掌握的技术和窍门，将随着新项目的出现或游戏软件的升级，特别是时间的推移而逐渐失去意义。而电子模拟飞行选手所学习的航空知识和掌握的飞行驾驶技术不会过时，选手在虚拟空间中所掌握的基础性航空知识与飞行驾驶技能，可运用到现实空间中的航空与飞行运动，具有明显的辅助训练特性。


预选赛选用战机（涂装红色）。


预选赛选用战机（涂装蓝色）。


发动机被打坏，机翼也已受伤。


三机编队做特技巧动作。

电子模拟飞行运动与传统的航空体育运动相比，不但虚拟空间中的飞机与现实生活中同种类飞机有着相同的仪表指示系统，而且都需要运动员掌握相同的航空知识和基本飞行驾驶技术，以及物理、数学、通讯技术、气象与地理知识和坚强的心理素质、坚定的团队精神。在国家体育管理部门的管理与指导下，电子模拟飞行竞技运动员与航空体育运动员一样，经过规范的培训和比赛，可获得等级运动员称号。人们用最经济、最安全而又能真正体验到飞翔的快感的方法终于来临。电子模拟飞行运动将成为最安全、最经济、最容易普及的航空类运动，其极高仿真性、技术性等因素结合在一起，将成为极具生命力和发展潜力的电子竞技项目。

在国外，自Microsoft发布了《战斗模拟飞行》以来，电子飞行运动已风风火火地开展了数十年。每年都会有不少的电子飞行模拟爱好者加入，他们定期地组织活动，交流飞行经验。国外飞友们在网络上组织了一个VOW网站，意为“虚拟在线战争”，在虚拟飞行联队或单个飞行员之间进行比赛，游戏平台为Maddox Games。VOW上提供各个国家每个战队的战绩和他们的排名，成为衡量每个战队实力的权威网站。

从1999年，中国的飞行模拟爱好者开始走到一起，2000年，来自菜鸟论坛的飞友们自发组建了中国第一支飞行模拟联队——CHN-ACES of CHINA，从此中国飞行玩家有组织地出现在国际舞台，他们以高超的飞行技术、辉煌的战绩以及宽容友好的风度，赢得了广泛的国际认同。在国际电子飞行模拟界公认的VOW上，CHN的排名一直稳定在前5名。在个人的战绩排名上，前100名电子模拟飞行员中，CHN的成员占据了10多名的席位，这是一个令全中国的电子模拟飞行爱好者足以为之自豪的事情。2002年，在CHN-ACES OF CHINA的基础上成立了DREAM OF FLY（准我飞）网站。在保持了原有CHN的队员阵容之后，还不断地吸收新的血液，派出专人对新加入的电子模拟飞行员进行培训和指导。迄今为止，DOF已举办了5期电子飞行模拟培训班，期期爆满。


成功击毁对方。


漂亮地击爆敌机。


击坏敌机后拉高占据有利位置。


击中时的巨大火焰。


迎面攻击后红方飞机千疮百孔。

ICAS——世界高手齐聚中国





ICAS新闻发布会会场。

2003年底，武汉·中国光谷电子飞行竞技国际邀请赛（简称ICAS）是整个电子飞行界的一件大事。这次比赛经国家体育总局航管中心批准，由武汉市体育局联合武汉东湖新技术开发区管理委员会主办。把电子竞技运动纳入国家正式体育竞技项目，并且举办电子飞行竞技国际邀请赛，这不仅在中国，而且在全世界都是第一次。国家体育总局将电子竞技纳入国家第99项正式体育项目已不是新闻，但对于大多数的玩家来说，由国家体育总局批准承办的官方第一个电子竞技比赛并非拥有最雄厚群众基础的《星际争霸》和CS等项目，而是选择了电子模拟飞行作为起点，这可以说是既在情理之中，又在意料之外。但无论如何，这次的比赛将对电子竞技在中国的发展起到积极的引导和推动作用。


红方占据蓝方六点位置，准备给予致命一击。


3机编队格斗，蓝方已经失去了相互的呼应。


战机已经受伤，努力逃脱后面红方战机的追击。


两方战机都想绕到对方的后面实施攻击。


与蓝方3架战机遭遇，抓住距离最近的一架开火。


后面红方飞机快飞抵蓝方机场，蓝方战机紧急起飞。

本次比赛分为选拔赛和总决赛两个阶段，选拔赛于2003年12月17日开始，中国代表队选拔赛同日在武汉市开幕。国家航管中心副主任张西岭等有关领导出席了开幕式。意大利、法国、德国、俄罗斯、比利时等18个国家的电子飞行队发来贺电。2003年12月17日至2004年2月26日的选拔赛将从全世界正式组建电子飞行队的45个国家中产生8支电子飞行队，参加2004年3月25日在“武汉·中国光谷”进行的总决赛。而ICAS制定的《竞赛规则》和《计分办法》已经国家航管中心批准试行，这套规则将为今后国内外的电子飞行竞技比赛奠定基础（据国家航管中心负责人透露，组建专业委员会和电子飞行竞技培训机构，把传统的国家等级运动员、教练员制度引入电子飞行竞技运动，是国家体育管理部门正在研讨的课题，目前也已提到议事日程）。


ICAS开幕式上。

这届ICAS的比赛游戏软件将选用由Ubi出品的《IL2战机——遗忘的战争》（以下简称IL2-FB）。这款游戏是著名的飞行模拟游戏《捍卫雄鹰之IL2战机》的续作，在画面质量、仿真度、空气动力模型、损伤模型等各方面都作了全面的提升。作为一款非常优秀的飞行模拟游戏，它获得了包括二战时期德国、俄国、美国空军飞行员和一些私人飞行员的高度评价。IL2-FB将首次为我们提供一个非常适合进行空战模拟电子竞技的平台，是仿真性和观赏性的完美结合。据悉，此游戏的创始人Oleg Maddox先生已确定将于2004年3月25至28日亲临本次比赛的总决赛现场，并出席ICAS总决赛期间召开的《发展电子模拟飞行运动国际论坛》。此消息一经发布，立刻引起了国际电子模拟飞行爱好者的关注，使本次比赛成为全世界模拟飞行的焦点，3月底的武汉，将成为模拟飞行爱好者的圣地。

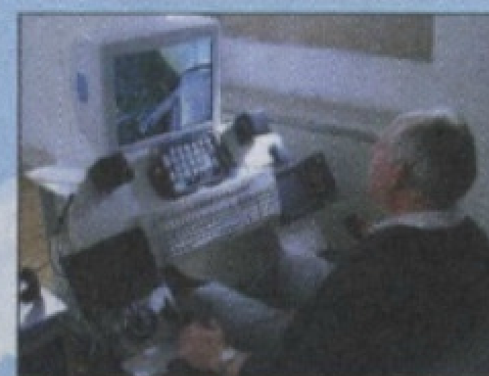


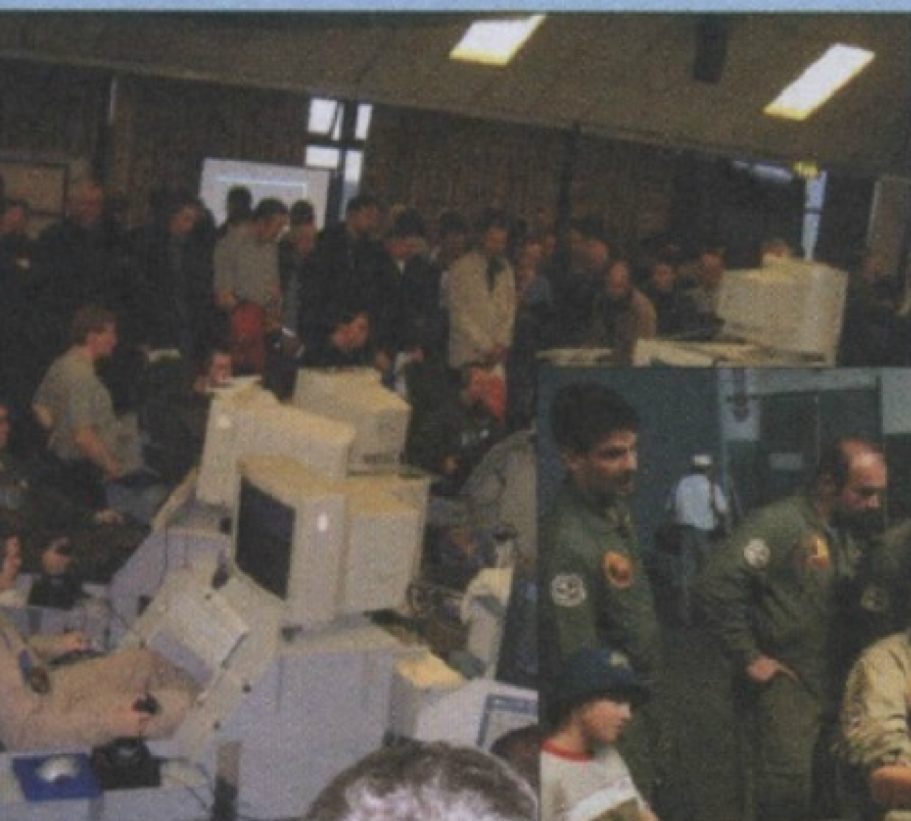
ICAS开幕式上国家航管中心张西岭副主任讲话。

本次ICAS设立了双人双机、单人单机格斗型竞技项目。在此基础上，还将逐步开展飞行特技型（团队、单人）的竞技项目，并将开展排名赛、锦标赛、杯赛等多种形式的活动。2004年3月6日，国外选手的名单已确定，中国代表队选拔赛在第五轮循环赛结束后，角逐出4名正选队员代表中国参加ICAS。CCTV-5也对循环赛中的一场比赛（北京选手PzPz对上海选手fa18）现场进行了采访，并播放了比赛实况。3月25至28日总决赛期间，CCTV—5和湖北卫视等全国17家电视台将直播比赛实况。电子模拟飞行运动将受到空前的关注。


开幕式上国内选手的表演比赛。

据悉，在本次比赛后，国家航空中心将进行更深一步的规划，在有条件的地区和城市组建电子飞行竞技运动队。不管从哪个角度来看，这都是一个受到国家重视，并且具有极大发展潜力的电子竞技运动，前景非常值得我们看好。


超极发烧的配置，执着的追求，在自己的天空中翱翔。


国外玩家的聚会，自己开车带机器。


外国的战队正在一起训练交流。

（**编者按：**截至发稿时，距离ICAS的武汉总决赛还有一个星期，但出刊时这次比赛应该已结束。本刊将会在下一期带来这次比赛的一些详细报道，在此预祝中国的选手能在比赛中取得优异成绩！）

英雄？

■游侠创作室 龙神将

何谓英雄？在不同时代英雄有不同的标准。在古代的中国，要做英雄可不是件容易的事，第一要讲出身：首选人选几乎永远是帝王将相，自先秦以后出身低贱的平民百姓几乎不可能登上国家功臣阁的殿堂。第二要讲功绩：古代英雄需要如同金庸小说里说过的那样“为国为民”——或如蔺相如挽救国家尊严、或如诸葛亮为君王鞠躬尽瘁、死而后已。典型的古代英雄标准在《三国演义》中有着活灵活现的演绎：英武明智的君王有曹操、刘备和孙权等诸侯；思虑深远的军师有诸葛亮、周瑜、司马懿等智者；忠勇刚毅的大将有关羽、赵云、张辽等豪杰，这些人物在当时的历史舞台上叱刹风云，可谓都是一时的俊杰。转眼间光荣的《三国志Ⅹ》就要问世了，这些已经为我们熟悉得不能再熟悉的英雄们又要在屏幕上运筹帷幄、捉对厮杀。其实中华文明源远流长，历史上曾有过无数次不亚于三国时代的乱世，每一次王朝的兴衰都牵动着无数生灵的悲欢离合。许许多多不被我们留意的豪杰们曾在史籍里留下辉煌的篇章——事实上，据说在《三国志Ⅸ》的开场动画时，你只要输入在键盘上输入“上上下下左右AB”，游戏中就会出现几位不为大多数玩家所知，却在历史上纵横一时的人物。是不是真的呢？愚人节可是刚刚过去……无论如何，先让我们来了解一下这几位厉害角色的事迹吧，他们是否都是英雄，历史自有评判…

乱世枭雄：冉闵

统率：99 智力：75 野心：15
武力：97 魅力：13 信念：大志
政治：30 义理：10 性格：莽撞



提起李清照的“生当为人杰，死亦为鬼雄。”大家都知道这是歌颂项羽的名句。项羽是一个伟大的失败者，在历史上曾有无数骚人墨客为他叹息、流泪。其实在南北朝早期也曾有一个如闪电般崛起又如流星般陨落的北方霸王，他就是冉闵。历史上关于此人的记载大多语焉不详，就连他到底叫染闵还是冉闵都有争论。不过历代的历史学家都不约而同给他一个杀人魔王的称号——因为他屠杀了20万胡人。

在三国时代之后建立的西晋王朝并没有将国内的和平与稳定保持多久，晋惠帝末年的八王之乱和其它外患导致国家崩溃，胡族大举入侵将司马皇室驱逐到江南偏安。此后中国北方成为各少数民族的逐鹿之地，东晋直至灭亡为止也未能收复中原。中国陷入长期的分裂混战状态，这就是后世所称的“五胡乱华”，也就是南北朝“五胡十六国”时期。在“五胡乱华”的初期，北方少数民族为了报复西晋王朝的残酷压迫和奴役便疯狂屠杀汉人。这样到了公元317年为止，北方汉族人口锐减到不足一千万，而各类胡族人口正源源不断从西域的亚洲腹地，甚至是从欧洲的顿河流域大举迁来，眼看西罗马帝国覆亡的悲剧就要在东方上演。就在这时冉闵登上了历史舞台，他本是汉人义军首领的儿子，后被后赵皇帝暴君石虎收为养孙。石虎死后他的几个儿子为争夺皇位互相残杀，冉闵趁机控制了朝政。公元350年，冉闵杀傀儡皇帝石鉴和石虎五子，自立为天王，后称帝，改国号“魏”，史称冉魏。冉闵限制“六夷”（匈奴、鲜卑、羯、氐、羌、巴氐）参政，下令邺都城门大开，“与官同心者住，不同心者任所之”。结果“六夷”纷纷出城，百里内外的汉人则蜂拥而来。冉闵看到胡人终与自己“离心离德”，竟下令无论男女老少，格杀勿论，致使20余万人暴尸于野。冉魏政权的大屠杀引起中原少数民族的恐慌和围攻，后赵石祗在襄国称帝，并与前燕慕容儁、羌族姚弋仲联合打败冉闵。351年，冉魏亡。

冉闵是一位步兵作战的天才，他曾率领5万汉族步兵在小沙河大战中击败北燕慕容俊的20万鲜卑骑兵。当时在汉人中一直流传着项羽将会转世人间以拯救中原的流言，所以当冉闵反叛后赵时几乎得到了北方全部汉族的响应，

冉闵的王国实际上是北方各路汉族义军的大集合。可惜冉闵在政治上极为短视，采取以暴易暴的手段对付少数民族，使自己的政权一出世便被胡人仇视。冉闵战败被俘后，后燕皇帝慕容后斥责他：“汝奴仆下才，何得妄称帝？”闵曰：“天下大乱，尔曹夷狄禽兽之类尤称帝，况我中土英雄，何为不得称帝也！”冉闵兵法勇力堪比霸王，为阶下囚仍气势逼人！有人嘲笑他为后赵卖命20余年，期间所杀汉人非少，后弑君篡位，其行径与吴三桂相仿。这样的评价未免过苛，在“五胡乱中华”的乱世中，北方汉族民众被东晋弃之不顾，备受异族蹂躏苦不堪言之际，有冉闵这样的人物挺身而出为他们出头毕竟是件好事。冉闵死后他的大臣们几乎全部自尽，河北的20余万汉人也不甘重受胡人奴役而全部向江南逃亡，可怜他们受到胡族军队截击而死亡殆尽！英雄也好，枭雄也罢，他的事迹实在不该在史籍只留下寥寥数笔。项羽曾坑杀20万秦军降卒，终有司马迁同情他悲壮的失败而获得承认；冉闵灭胡的举动却无人替他辩护，他的事迹终于湮没在南北朝的乱世中，只留下屠夫的千古骂名。

冉闵的命运与三国时代的英杰差异甚大，硬要比较的话倒是与吕布有些类似。他在作战时有勇有谋，身先士卒，数次以微弱的兵力击败强敌后燕，最后鲜卑人发明了“拐子马”的战术才将他击败。然而在政治上冉闵的成绩实在是糟糕，他是一名进攻型的开国君主。

冉闵兵法：

奋战～奋迅（步兵类全部兵法）

辱骂（策略系1级兵法，通过叫骂激怒对手将其诱出堡垒歼灭）

鼓舞（策略系2级兵法，大幅提高部队士气）

悲剧智者：吴起

统率：95 智力：97 野心：11
武力：85 魅力：11 信念：功名
政治：95 义理：3 性格：冷静



说起先秦的军事家，大家可能会很自然地想到孙子和他伟大的著作《孙子兵法》，其实在战国时曾有一位堪与孙子齐名的军事家，他就是吴起。吴起是卫国左氏（今山东定陶县西）人，自幼聪明异常，但行为怪僻。他成年后四处周游寻找出仕机会，可直到将丰厚的家产耗尽也没有成功。因受到同乡讥笑，于是他一怒之下连杀30余人后逃走。吴起在与母亲诀别时说：“我吴起不做卿相之类的大官，决不再回到卫国。”

吴起跑到鲁国拜儒家大师曾子为师，他潜心学习儒术，学业有成。曾子很喜欢吴起的聪明，没想到就在吴起就学期间，他的母亲忽然去世了。吴起由于自己对母亲立下的誓言没有实现，竟然不去奔丧。吴起的举动极大地违背了儒家关于孝道的传统，曾子与吴起绝交并将其逐出师门。既然学习儒术不成，吴起干脆跑去从军。不久后齐国攻打鲁国，鲁国国君听说吴起有大才，便想拜吴起为帅出征抵御齐国。只是吴起娶了齐国的女子为妻，鲁君对此放心不下，吴起为了消除鲁君的疑虑便杀了自己的妻子，以此来表明自己与齐国没有任何关系。于是鲁君最终拜他为帅，出兵将齐国打得大败，虽然吴起大获成功，但其杀妻谋官的恶行却为鲁人唾骂，最后连鲁君也觉得此人心地歹毒，便把他赶走了。

彷徨中的吴起听说魏文侯求贤若渴便去投奔他，魏文侯便以吴起作为帅攻打秦国。吴起治军号令严明、军纪森严，赏罚严明，任贤用能。尤为难能可贵的是，他处处以身作则，为人表率，和普通士兵吃相同的饭菜，穿一样的衣服，行军时不骑马，不乘车，背负干粮，坚持与士卒一起步行。于是魏军士兵们士气如虹，连克秦国的5座城池。战争胜利后魏文侯便让吴起守护黄河西岸的魏国土地，同时抵御韩国和秦国的入侵。魏文侯死后，魏武侯即位。在魏武侯坐船巡视国界时吴起进谏说：君主治理国家“在德不在险”，“若君不修德，舟中之人尽为敌国也”，后来吴起一直做魏西河地区的太守，政绩斐然。但随后妒嫉他才华的公叔担任魏相，他企图谋害吴起，吴起便避祸离开魏国，投奔楚国。

楚悼王早就听说吴起贤达，等到吴起一来便拜他为相国。吴起在楚国进行大刀阔斧的改革，他剥夺没有军功的贵族一切特权，大力提拔贤能的人才，很快训练出一支战斗力强大的军队。于是楚国向南面征服吞并了百越之地，在北面灭亡了陈国、蔡国，向西征伐秦国，气势使韩、赵、魏三国胆寒。正当吴起尽展才华之际，楚悼王去世了，在丧礼上仇视吴起的楚国贵族发动叛乱，吴起兵败后便奔向楚悼王的尸体躲在下面。利令智昏的贵族们不顾楚国关于用兵器损害国王遗体者灭族的法令，乱箭齐发将吴起射死，也把楚悼王的尸体射成刺猬一样。于是新王登基之后立刻找叛乱的贵族们算



帐，最后因射杀吴起而被诛灭九族的贵族竟有70多家！

以吴起的才华而言，他实际上胜过了孙子。因为他不仅是位伟大的军事家，更是一位极富才干的政治家。他智慧过人、胸怀远大，既能治兵又能治国，在历史上留下许多佳话。但他也因为母丧不临、杀妻求将等劣迹而在品德上沾染了巨大污点。吴起这种为求目的不择手段的性格，虽然使他一时成功名扬天下，却也注定了他悲剧的宿命。吴起毫无疑问是个智者，尤其是毁灭在即之际，竟然能想到利用国君的遗体来使仇人与自己同归于尽的办法，实在是前无古人后无来者！后世的史学家虽然认同吴起的能力，却鄙夷其人品，不愿宣扬他的事迹，这就是为什么吴起的名声远逊于孙子的原因。吴起曾著有《吴子》、《吴起玉帐阴符》和《吴起教战法》等著作，其中大部分失传，只有真伪争议不断的《吴子》流传至今。司马迁在《史记·孙子吴起列传》中评论道："（吴起）以刻暴少恩亡其躯。悲夫！"——这就是吴起一生的结论。

如果要将吴起与三国英雄相比的话，他的才智不亚于周瑜、司马懿，而他的勇敢也堪与甘宁、周泰相比，只是在道德修养方面连曹孟德都可以做他的老师。撇开个人品质不谈，吴起无疑是一名卓越的军师。

吴起兵法：

奋战～奋迅（步兵类全部兵法）

井阑（攻城系1级兵法，搭建有楼梯和射台的攻城武器）

鼓舞（策略系2级兵法，大幅提高部队士气）

混乱（谋略系1级兵法，用计使敌军指挥失灵、阵法零乱，陷入恐慌之中）

教喻（智略系最高兵法，不会中敌人的各种计策，状态不会失常）

白马西风：陈庆之

统率：100 智力：95 野心：7
武力：70 魅力：15 信念：忠义
政治：75 义理：13 性格：刚胆



一提到铁骑这个名词，似乎成吉思汗和努尔哈赤的名字立刻便会浮现在人们的脑海中。的确，在中国古代史上，北方的游牧民族总是利用他们的铁骑进犯内地，窥视着中原王朝手中的花花江山。其实在汉族将领中也有一些杰出的骑兵将领，例如先秦时代赵国李牧、秦国白起，汉武帝时代的卫青、霍去病以及三国时代的公孙瓒等都是精通骑兵战术的名家。不过纵观中国古代历史，运用骑兵最成功甚至可以说最神奇的却是陈庆之。

曾写过《银河英雄传说》等作品的日本作家田中芳树先生，曾在他的小说《奔流》中描写了南北朝时期南朝梁的大将陈庆之的传奇事迹：陈庆之可以说是中国古代历史上指挥能力第一的军事家，他率领不善骑术的南方骑兵渡江北伐，面对由北方游牧民族组成的北魏王朝完成了北伐大业。《梁书·列传第二十六·陈庆之·兰钦》中记载着："陈庆之，字





子云，义兴国山（今江苏宜兴）人也。少为高祖随从……其人有胆略，善筹谋，带兵有方，深得众心。”陈庆之少年时充当雍州刺史萧衍的侍从，萧衍嗜好下围棋，经常下棋到深夜。每当这时众侍从大多睡着，只有陈庆之能随叫随到前来伺候。于是陈庆之深得萧衍喜爱，当萧衍提兵进入建康成为梁武帝之后，他也被提拔担任主书、奉朝请等官职。梁大通元年，陈庆之与寻阳太守韦放合攻北魏之涡阳（今安徽蒙城），北魏遣征南将军元昭率15万援军来救，陈庆之趁北魏军远来疲惫，仅率200骑击破其前锋。本来攻城未克又遇援军应该退兵，但陈庆之反常地与诸将连营而进，背涡阳城与魏军相持。魏军筑就13座坚垒防御梁军，他领兵夜出连破4垒，吓得涡阳城守将王纬立刻投降。梁军乘胜强攻俘斩甚多，北魏其余9垒皆溃全军覆没。

如果说涡阳之战表现了陈庆之异于常人的勇敢与坚毅，那么数年后陈庆之的壮举便只能解释为是中国古代军事的奇迹了——纵观中国古代史，以少胜多的最光辉战例其实既不是赤壁也不是淝水，而是陈庆之的壮烈北伐：当时正值北魏内乱，陈庆之受命率三千骑兵护送南投的北海王颢北还。从至县出发到达洛阳，14个月攻陷32座城池，大小四十七战，奇迹般全部获得胜利，并且在3日内陷落要塞虎牢关，进入洛阳。《梁史》中的记载是“十四旬平三十二城，四十七战，所向无前。”这四十七战中最精彩的是他在荥阳城下率领白马白袍的三千铁骑背城迎战30万魏军（其中15万是精锐的少数民族骑兵）。《梁书》记载：“时荥阳未拔，士众皆恐，庆之乃解鞍秣马，宣喻众曰：‘吾至此以来，屠城略地，实为不少；君等杀人父兄，略人子女，又为无算。天穆之众，并是仇雠。我等才有七千，虏众三十余万，今日之事，义不图存。’”梁朝骑兵们听完陈庆之的话后各个抱着必死的决心冲上前线，是役陈庆之大破敌军，有4万敌军就地投降，剩下的全部溃散被消灭殆尽！于是洛阳便有童谣说：“名师大将莫自牢，千兵万马避白袍。”毛主席在批阅二十四史时，看到这一段便写下这么一行字“读来令人神往！”可惜后来梁朝援兵不来，而北海王颢又实在是个扶不起的阿斗，他不让陈庆之继续进攻北魏残余力量，也不让他征集当地民众扩充军队。最后陈庆之在卷土重来的北魏军队巨大压力下被迫南撤，即使是败归江南时陈庆之的三千骑兵依然没有崩溃：他十战十捷杀得追兵魂飞魄散，可惜最后在渡河时“值嵩高山水洪溢，军人死散。”不败的三千铁骑被洪水吞没，陈庆之被迫化装成和尚逃回江南。其后梁朝再未北伐，而陈庆之也忙碌在消灭梁朝内部叛乱的征途中，他担任了一连串职务，最后积劳成疾，于56岁时在任上去世。

陈庆之决不是勇冠三军的猛将，史书上说他是“射不穿札，马非所便。”也就是说他没有臂力，箭术糟糕，还几乎不会骑马。尽管史书上评价他是“战胜攻取，盖颇、牧、卫、霍之亚欤。”即也是能和廉颇、李牧等相提并论的名将，但他无疑是位文弱书生型的统帅。在陈庆之北伐之前，他精心训练了自己的白马队，使之做到召之即来挥之即去，指挥部队布阵、防御、进攻就如同使用自己手臂一样自如。而此时的北方人心动荡，正给了他充分发挥军事天才的机会，在荥阳城下他进攻时，北魏军中被强征来的汉族步兵首先倒戈，接着少数民族骑兵中的非鲜卑族部队也随之喧扰纷乱自乱阵脚，这就让陈庆之的骑兵能够一举冲乱敌军主帅的指挥，然后将这股失去指挥瘫痪掉的庞大军队一举消灭。陈庆之的事迹充分说明古代战争中精神力量与质量战胜数量的实质。

很难将陈庆之与三国的英雄相比，实际上他的成就远超过了《三国志》里的那些武将们。从诸葛亮北伐中原屡战屡败就可以看出陈庆之北伐的不易，况且他手下只有区区三千骑兵！陈庆之是一位纯粹的军队统帅，名符其实的中国古代第一大将。

陈庆之兵法：

奋战～奋迅（步兵类全部兵法）
突破～突击（骑兵类全部兵法）
井阑（攻城系1级兵法，搭建有楼梯和射台的攻城武器）
鼓舞（策略系2级兵法，大幅提高部队士气）
混乱（谋略系1级兵法，用计使敌军指挥失灵、阵法索乱，陷入恐慌之中）
攻心（谋略系3级兵法，使敌方士兵投向我方）
破陷（智略系3级兵法，不会落入陷阱）
教喻（智略系最高兵法，不会中敌人的各种计策，状态不会失常）

以上就是对几位不同命运英雄或枭雄的简单介绍，将他们的能力像《三国志》游戏一样以数值标示当然纯属游戏之作，不过也正好可以借此看出他们的实力所在。也许你会遐想如果以他们所处的乱世为背景做成游戏，看着他们出现在屏幕上叱刹风云该有多过瘾？其实在中华五千年的历史上被人们淡忘的英雄数不胜数，他们就在幽深的史籍中等着我们去发掘……

乾坤一技

"乾坤一技"栏目持续征集短小精悍的游戏心得技巧类稿件，各路高手请多多捧场，来稿请发：yangli@popsoft.com.cn

本期点题：《太阁立志传V》
《铁血联盟2——野火》

《复活——秦殇前传》100本技能书位置解析

■辽宁 任泓旭

一开始笔者完全没有想到游戏中的技能书是100本这个整数，也许并没有找全，各位玩家看看有没漏掉哪一本？

落霞村1、2：发生蓝雄中毒事件后在蓝微的卧房内找到"木神决"和"火神决"。

落霞谷3：在一处山坡上可找到"神恩"。

通天悬崖4、5：1层最右边的山洞中得到"猛击"；出口上面一层的宝箱中得"五行灵气"。

巨灵山6：林芬封魔事件后，回后山山坡上的宝箱中得"虎爪"。

新古道7：巨灵山事件后，查看古道入口处宝箱得"神罚"。

红泥村8：客栈附近的院中得"无情"。

泥沙谷9：帮小孩救人事件后，在院内宝箱得"治愈之力"。

邬县10、11：商人房处得"召唤草怪"；神医房处得"大地之力"。

榆次12：发生骗子三人组事件后，左边屋内得"飞火"。

晋阳13～16：进城右边有一老小争梨的民房内得"召唤石怪"；旁边的民房内得"荆棘密布"；驿站院内的宝箱中得"闪电"；院外得"毒波"。

云中村17：过桥第二间民房内得"疾风"。

天湖村18～20：赵老汉家附近的山坡旁的箱子中得"投石"；中间的民房中打碎罐子得"残影"；兄妹相认事件后在凌秀的房间内找到"召唤树精"。

天湖迷宫21、22：迷宫中一宝箱得"火龙"；昆吾剑家旁边的宝箱中得"召唤岩粬"。

吉阳村23、24：发生帮秦将杀强盗吴海事件后，在太阳山中可找到"凤翔斩和神罚"。

襄野25、26：最左边有"猛击"；出口处得"五行灵气"。

九原城东27～30：城门右边的民房内有"治愈之力"；左边商人民房内有"天火"；客栈附近的民房内得"神恩"；杂货商处得到"无情"。

九原城西31～36：左边的民房内有"凝神养气"；靠近南城墙的木栅栏边的宝箱中得"神佑"；左边的民房得"流星"；附近的民房中还有"召唤草怪"；有画匠的民房内得"披荆斩棘"；帅府门前的民房内得"爆破"。

九原城郊外37、38：过桥最右边箱子中得"木神决"；前面认亲的老人处得"火神决"。

北固草原39～41：入口附近有"残影"；最左边的箱子中有"召唤树精"；出口附近得到"一刀两断"。

大风集42～44：入口处得"潜龙升天"；右边的大树下有"飞火"；中部宝箱内得"召唤岭粬"。

兽人村45～47：梁虎家附近得"投石"；右上角的箱子中有"浪子回头"；小野事件后可在其家中找到"大地之力"。

后山48、49：1层右边有"御气之术"；2层右边有"荆棘密布"。

烈焰洞50：1层的最右边可找到"火龙"。

枯木原51、52：右下角得到"荆棘密布"；山坡上有"毒波"。

兽人部落53～57：芙真家得"流云"；雷狮家得"金钟护体"；兵营中得"万魔缠身"；铁狼家得"虎爪"；下面有小女孩吵架的民房旁得到"召唤狐狸"。

天帝崖58：入口右边得"浪子回头"。

皇帝陵59、60：洞口靠右得"召唤石怪"；第6层石棺右边得"爆破"。

岭南镇61、66：入口下方的树下得"召唤赤炎兽"；下面的民房边有"疾风"；开始不能进入的民房内有"百虫蛊"；靠右边有院子的民房旁有"龙飞凤舞"；右下角的民房旁找到"惊雷"；上面民居内得"举火燎原"。

赤月原67：右下角的树下有"神佑"。

落日谷68：出口的右边能找到"天火"。

桃花村69、70：李图家院内的宝箱中得"狂暴之力"；靠下边的民房旁有"坚不可摧"。

十里坡71、72：入口南面的石头旁得"流星"；山上靠右的树下有"凝神养气"。

成都城73～78：客栈旁得"万魔缠身"；客栈右边的民房内得"流云"；靠北边的一排民房旁找到"金钟护体"；岩鹏家得召唤狐狸，岩鹏家左边民房内得"横冲直撞"。

石人村79～83：祭司家外得到"举火燎原"；酒馆附近的民房内得到"龙飞凤舞"；外面有"百虫蛊"；右下角的民房内得"惊雷"；外面有"召唤赤焰兽"。

阴风山84～90：第1层可找到"坚不可摧"；第3层找到到"狂暴之力"；第5层的宝箱内有5本书"雷霆万钧、惊天动地、蛇行、神灵和地焰"。

大瀑布91～95：出口上方的宝箱中有5本技能书"惊天动地、神灵、地焰、雷霆万钧和蛇行"。

远古神殿95～100：一进地下迷宫的5根柱子可以分别学习相关技能。

《光晕》（Halo）利用Bug作战的技巧

■广西 带光环的熊

前两章基本上没有明显的Bug。**第3章**有个搞笑的Bug，在营救船长Keyes的Covenant牢房中，牢门用的是能量门，防弹的。但如果你用枪对着牢门倾斜到某个角度，你会发现子弹竟然可以射进去，这时候将船长打死，再打开控制台的牢门开关，接下来的动画就搞笑了，只见船长在血泊里站了起来，轻松地拍了拍衣服，继续下命令……

第4章Bug蛮多，主要问题出在地图室那里。**Bug1：**按正常路线，先到地图室，干掉门口边的杂兵，地图室的门应该关上了，你可以隔着门看见里面守着一个光刀武士，掏出手枪吧，隔着门子弹竟然也可以射进去……可怜的光刀武士就这样被手枪爆了头（突击步枪和吉普车的转轮机枪同效）。**Bug2：**还是按正常路线，到岛上的另一端把关上的地图室门口打开，再来到地图室。门虽是开的，但门边框窄小，按道理吉普车应该开不进去，但把车开上地图室门前的坡上，一定要对准门中心冲下坡，车被塞进去了！虽说不一定一次成功，有时还只能塞进车头，但绝对可以成功（其实还可以用火箭炮轰进去的……）。**Bug3：**接着Bug2，车开进去了，按理来说也只能在地图室1层逛逛，在进了地图室门内右侧有个小平台，在这个小平台上可以看见地下1层和2层，这时小心把车头对准地下1层，然后倒车至吉普车后轮稍微突出平台后加速（一定要让后轮突出平台且只能突出一点），很容易就飞过去了（如图）。制作者应该不会想到有人会这样做吧……**Bug4：**接Bug3，如果你的吉普车上带有队友，那么到了地下1层后留下队友徒步走出地图室再进来，你的队友会患上高位截瘫——叫他们下车无回应，遇到敌人不开枪，而如果你攻击他们，他们却还会叫喊甚至骂你。



Bug5：走非正常路线，第一次到达地图室，未等地图室的门关闭，强行把吉普车开下去，在吉普车就要撞上快关到一半的门时下车，根据不同的位置，你有可能被游戏的物理引擎系统挤进那扇门（然后你会见到一个不会动的白痴光刀武士），也有可能被直接挤到地下1层，或者仍然在地图室门外，总之制作者原意是不让你进去的，这也算个Bug。

第5章：这一章的Bug最恶搞。**Bug1：**你可以把悬浮的Ghost开进建筑物，但如果把Ghost开进电梯，然后启动电梯，你会发现Ghost从电梯板上陷下去直接掉到电梯底层去了。**Bug2：**在本章后期有一个走廊里有不少隐形的Covenant士兵，打倒他们后发现地上有一个光学迷彩，碰到它后你会隐形，之后快速穿过那个大厅，回廊上会有一大群小兵，别理他们，跳过去直到出现上下两黑横条，你会发现他们全部跟塑像一样纹丝不动，手雷和Needle的子弹粘在他们身上也不会爆炸……

第8章Bug：外星飞行器可以飞进建筑物！在毁掉第一个反应堆后用飞行器下到桥上来，当桥一端的门开后拉高一点就可以飞进去了。内部会有两段很窄飞不进去的地方，用火箭炮可以轰进去！建筑里的外星人死也不会想到这玩意也能飞进来。

其他章节没有什么特别Bug了，但却有**共同Bug**，例如向某些墙角发射火箭或者投掷手雷会莫名其妙消失；有时冲到敌人面前它会像没看见你般四处张望，就是不开枪；载具中，尤其是飞行器，当载具与地面垂直，主角会莫名其妙从载具上摔下来……在不影响游戏乐趣的基础上，Bug是能让玩家得到额外乐趣的好东西，如果一个游戏能让玩家把Bug津津乐道地数出来，这个游戏离成功就不远了。P

《疯狂出租车3》急速飞奔注意事项

■浙江 何琦

黄色出租车又回来了，又可以驾驶着它上天下海地风驰电掣一番了。在《疯狂出租车3》的世界里大家完全不必担心车子的损耗问题，因为它比坦克还要结实耐用。你唯一需要做的就是与时间赛跑，将乘客送往目的地，赚取尽可能多的Money。

首先作为司机，没有过硬的驾驶技术是万万不行的，必须熟悉各项操作按键，能够在极其拥挤的车道中自由飞驰是合格司机的基本标准。想要开得更快，就得学会使用倒档、前档、刹车、油门的组合键功能，例如同时按下前档和油门就能启动短加速，后轮会冒出两道火光……当然其他还有很多，在这里就不一一道明，请大家到游戏里自己去尝试。如果你想要争分夺秒，当接近目的地时，请务必适时减速，或在高速行进中及时使用急刹车（倒档+刹车键）。接生意时，也必须注意尽量不要向乘客冲撞过去，不然你会在等待中浪费几秒钟的宝贵时间。

本作一共有3座城市：拉斯维加斯、洛杉矶、旧金山。每座城市是前作的数倍之大，作为一名优秀的司机必须熟知地形，记住抄近道永远是最快捷的方法（有时候按照箭头走并不是最快）。想要赚更多的钱，就得靠娴熟的驾车技巧打出更多的Crazy Though，使用Jump键跨跃障碍物，取得越多的Crazy Jump就会拿到更多的Money。车技不到家，千万不要同时接3人以上的生意，这样对时间、车技、路况熟悉度都是严峻的考验，稍稍有点疏忽就会“人财两空”。P

光荣的招牌系列之一，"太阁"系列的最新作《太阁立志传Ⅴ》准时上市，短短几天内相关补丁空前火爆，这里精选了其中上佳的3款补丁，相信可以满足大家的常规需求了，让我们感谢补丁作者们的辛勤劳动和高水平奉献。此外还带来其他一些游戏的补丁专辑。

■游侠补丁网 水寒

手把手系列教程一：

用金山游侠修改《太阁立志传Ⅴ》

游侠创作室 水寒

《太阁立志传Ⅴ》的修改是近期研究的热点之一，想来关于那些明摆着的数据，例如人物和城市属性类的修改，只要是熟悉常规数据修改的朋友应该都觉得易如反掌，只要打开金山游侠，进入游戏后热键呼出，搜索数据，待数据改变后反复循环搜索最后锁定一地址即可。下面我们谈谈其他的修改，例如称号卡的修改。首先，称号卡在内存中占用了连续8个字节，相关对应关系如下：

字节1：01剑圣 02剑豪 04剑客 08剑士 10枪天下一 20枪达人 40枪名人 80枪上手

字节2：01苦无天下一 02苦无达人 04苦无名人 08苦无上手 10锁镰天下一 20锁镰达人 40锁镰名人 80锁镰上手

字节3：01铁炮天下一 02铁炮达人 04铁炮名人 08铁炮上手 10弓天下一 20弓达人 40弓名人 80弓上手

字节4：01军神 02智将 04军师 08策士 10茶圣 20茶仙 40茶头 80数寄者

字节5：01纵横家 02悬河之辩 04说客 08雄辩 10贤侯 20名宰相 40名奉行 80能吏

字节6：01天下一锻冶 02名工 04熟练工 08职人 10神医 20名医 40上医 80良医

字节7：01主杀 02人斩 04奸臣 08枭雄 10表里比兴 20恶逆非道 40忍术奥义皆传 80天下一博徒

字节8：01天下无双 02四海踏破 04漂泊的旅人 08今周公 10艺术支援家 20究极商人 40鉴定士

例如：明智光秀目前有策士、铁炮上手、铁炮名人、雄辩4张卡，因此在内存中的代码就是：00 00 0C 08 08 00 00 00，清楚了这个表达方式，用常规的搜索代换即可进行修改了，比如说要让该人物持有全称号卡，只需将上述代码修改为FF FF FF FF FF FF FF 7F（注意最后一项不是FF）即可。由此可以举一反三到其他各类卡片（除人物卡）的修改，这里就不赘述了。本期补丁铺中同样提供了完美全开收藏补丁，以逸待劳的人士可以省心咯。

《太阁立志传Ⅴ》完美中文修改器v1.0

本作的战斗，分为野战、攻城战、个人战斗3种情况。野战是在方格化的地图上军队之间的战斗，巧妙使用诸如十面埋伏、神速之类武将所持有的特技来取得胜利；攻城战则是在全国地图上进行的；接下来是个人战斗，不只是刀、枪，还可以使用火绳铳、锁镰等各种各样的武器来进行战斗，而且在本系列中首次出现多人对多人的战斗。另外根据所操作的人物不同，可以学会二刀流、燕返、分身术等必杀技（感谢游侠光荣论坛版主CHEN0625制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/TK5ed10.zip

使用方法：将压缩包内的文件解压至任意目录，先运行修改器主程序Main.exe，然后执行游戏，在情报菜单下查看人物或据点，选择修改的武将或城市后，按<F1>弹出即时修改界面编辑武将（其他热键使用方法同上，相关功能请具体参考修改器面板的说明）。

补丁效果：包含所有武将全能力9种属性全技能全卡片和所有城市全12种相关项目的完美修改。

《太阁立志传Ⅴ》v1.20升级档完美安装版

说起前作，不仅作为武士，还可以作为商人或忍者而"活着"，这也是游戏的一大魅力，而本作则做了进一步扩展。除了上述3种职业外，玩家还能以海盗、剑豪、锻冶师、医生、茶人等不同身份生活下去。不仅仅是活着而已，各种职业当然也可以为了成为各自的"天下第一"而奋斗。无论是哪一领域，想要到达顶点都需要艰苦的努力。此外，同种势力内的同伴，不同势力的同伴之间的关系也得到了体现，伊贺忍军与甲贺忍军的对立，商人们与海盗们一起合作赚钱等（感谢游侠光荣论坛骑猪跑路及竹中剑联合制作提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/TK5120CD.zip

使用方法：将压缩包内Update目录下的所有文件覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：顺利完成游戏v1.20的升级，且游戏时无需放入光盘。本升级档开启了新剧本，因此强烈建议所有玩家升级。

《太阁立志传Ⅴ》完美全开收藏补丁

本作中可以操作的人物比起前作足足增加了200多人，总数达到800人之巨！不过和前作一样，最初是不能玩到全部人物的，可以从在游戏过程中建立良好关系的人物那里得到卡片，而在下一次游戏时就可以使用该人物了。除了主人公卡片和定制武将用组件之外，还有“称号”、“必杀技”、“战术”、“名胜”等作为卡片登场，绝对充分的收集要素是“太阁”令人玩不释手的重要元素之一。当然，使用了本补丁后，收集的乐趣就不在过程，而在于结果的成就感了（感谢游侠光荣论坛F制作提供）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/tk5800all.zip

使用方法：复制压缩包内Savedata.tr5文件到X:\My Documents\Koei\Taikou Risshiden5\SAVEDATA\下即可，其中X:\My Documents为玩家文档所在处。

补丁效果：全卡片（包括800武将卡的100%收集）、全CG、全音乐的完美全开收藏，同时开启游戏中编辑任意武将能力的功能。

《实况足球7》（国际版）补丁
Winning Eleven 7 International

这次KONAMI将“实况”转向PC版自然与它在游戏机上的喜人态势有关，更为重要的是，在崇尚美国艺电FIFA系列的欧洲，人们已经开始关注“实况”，这的确是该公司的一个契机，毕竟，拥有FIFA这样一个不可小视的对手，实在是件不可掉以轻心的事，而在PC机上居统治地位的FIFA主人美国艺电必定感受到了KONAMI磨刀霍霍的寒意。游戏在球员的动作上表现非常不错，拥有不少特殊动作，画面很有临场感。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/we7cd.zip

使用方法：最大化安装游戏后将压缩包内的EXE可执行文件覆盖到游戏安装目录。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《冠军足球经理Ⅳ03～04赛季》（中文版）v4.1.5升级档完美安装版
Championship Manager 2003～2004

本作是SI与Eidos合作的最后一款CM作品——在这款作品之后，Championship Manager系列将由Eidos公司自行制作，可以说真正意义上的CM系列在推出本作后即已划上句号，因此本作是具有珍藏价值的CM作品。

补丁下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/cm41540cr.zip

游侠简体中文版完美升级汉化包下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch16/cm0304cn.exe

使用方法：最大化安装任意版本的游戏，然后安装游侠简体中文版完美升级汉化包，再执行本补丁压缩包内的CM41540.exe进行升级，最后将压缩包内的Esplcn.dll覆盖到游戏安装目录即可。

补丁效果：将游戏升级为v4.1.5完美中文版，且游戏时无需放入光盘。

《地狱邻居2》属性修改器
Neighbours From Hell 2 On Vacation

画面简约而不简单，没有华丽的特效，没有什么值得炫耀的技术，但看上去很舒服，整个画面的配色非常和谐，角色动作也很流畅，在3D流行的今天，这样的感觉已经很难拥有了。画风着重于夸张的效果，音乐更是将恶搞的风格画龙点睛，如同观看搞笑的卡通片一般。想要得到更多的金牌，不仅仅需要快捷的操作，更重要的是整个流程的安排。如何才能在更短时间里让我们可怜的邻居尽可能多出丑，这就需要对邻居的活动和各种道具带来的影响有深入了解。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/nfh2trn.zip

使用方法：先执行修改器，再执行游戏，然后在修改器面板上对照项目选择修改。

补丁效果：包括无限生命、时间等修改项目。

《地狱邻居2》游侠原创简体中文完全汉化包

在大作如林的今天，这样的游戏简直可以称作是小游戏，现在还有多少个新游戏的硬盘最低需求仅是310MB？但是小并不代表粗制滥造，恰恰相反，这个“小”游戏可以称得上是休闲娱乐的精品。它并没有因为简单的游戏操作而变得肤浅，其中道具的使用和流程的安排还需要动脑子，所以，你既可以把它作为一个休闲的小品，还可以更深入一层，追求完美的流程安排。这个设计非常聪明，既讨好了时间不多的Light User，又为喜欢钻研的玩家准备了值得研究的地方——这也是游戏的成功之处（游侠汉化组Jeff Chen精心制作）。

下载地址：http://patch3.ali213.net/newpatch17/NFH2ALI213CN.exe

使用方法：直接执行汉化补丁安装即可。

补丁效果：对游戏全部内容进行完美的简体中文化。

魔法之战 Battle Mages

在游戏中按下回车键呼出控制台，然后输入以下密码即可：

EasyWin：任务立即胜利
ShamefulLoss：任务失败
arisemywarriors：增加战士
iamgreatcornholio：增加经验点
gimmegimmegimme：加1000钱
perfectwarrior：增加机械战士
exit：退到桌面

虚幻竞技场2004 Unreal Tournament 2004

在和Bot战斗时按下"~"键，输入以下密码即可：

allammo：每件武器得到999子弹
loaded：得到所有武器
god：无限生命
fly：飞行模式
behindview 1：第三人称视角
ghost：穿墙
behindview 0：第一人称视角
addbots XXX：增加一定数量的Bot
allweapons：得到所有武器（没有子弹）
stat audio：声音模式
FOV # - changes "Field of View" to specified number (in degrees)
setname XXX：更换玩家名字
setres 1024x768x32：更换分辨率
switchteam：换组
suicide：自杀
stat：显示成绩
quit：退出游戏
exit：退出游戏
playersonly：时间暂停
stat game：比赛统计
killbots：杀死所有Bot
stat net：网络对战时的玩家统计
open (mapname)：更换指定地图
setgravity XXX：设置重力
setjumpz XXX：设置跳跃高度
setspeed XXX：设置移动速度
stat fps：显示FPS
slowmo XXX：慢动作模式
togglefullscreen：全屏开关
walk：关闭飞行模式，你会从天上掉下来
stat none：关闭排行
teleport：传送到你准星对准的位置

FIFA2004 过人按键组合

前提是队员的能力要高，其他能力低的做动作会摔跟头或根本做不出来！

shift+C+上/下：原地晃动
shift+C+2下 上/下：左/右晃动后左/右斜上趟球
shift+C+上+下：左晃动右趟球
shift+C+下+上：右晃动左趟球
shift+C+后+上：后拉一下脚跟磕球
shift+C+后+下：后拉一下斜上趟球
shift+C+后：后撤
shift+C+前上后：360°踩球活过人

黑帮之地 Gangland

在游戏中按下"~"键呼出控制台，输入以下密码即可：

cheat loonies：得到一个非常疯狂的同伙
cheat alienprophets：获得一名假警察
cheat irissuxx：得到好消息
cheat iwillmakethefamilyrich：获得一名律师
cheat iwillripyourarmsoff：获得一名暴徒
cheat youlittlehottieyou：获得一名妓女
cheat pocketsfullofdough：获得一名商人
cheat yourliverlandedoverthere：获得一名火箭人
cheat youhadbetterwearkevlar：获得一名黑寡妇
cheat trustmewithyourlife：获得一名保镖
cheat ihavetenpoundfists：获得一名超级保镖
cheat likeatonofbricks：获得一名炸弹人
cheat youwillbestunned：获得一名刺客
cheat whatwasbrieflyyoursisnowmine：获得一名小偷
cheat iwilltakecareofyou：获得一名老太太
cheat thegreatvassilizaitsev：获得一名狙击手
cheat iknowodintoo：获得一名忍者
cheat kidiseeeverything：驱散战争迷雾
cheat wowitsgreattobetheboss：上帝模式
cheat needmorelead：各种资源+000
cheat youbetterpay：得到100 000元钱

神圣纪事 Sacred

右键单击游戏的快捷方式，在"目标"窗口加上"/CHEATS=1"的参数，进入游戏后按"~"键呼出控制台，输入以下密码即可：

sys cheats 963：激活作弊模式
cheat teleport：传送
cheat lord：上帝模式
cheat suicide：自杀
cheat tp：传送

林晓："你在哪里工作啊？""一家电脑杂志。""啊，那电脑技术一定掌握得很不错吧？""哪里哪里，我负责的是那杂志的所有非技术部分。"这是我和陌生人见面时的标准对话，重复了无数遍。每每开始这样对话的时候，我心里总是狂汗——天啊，电脑技术，这是一门多么先进复杂而又时尚的技术啊，穷人一生也无法浏览全部。

所以，我坚持"应用第一"的原则，我首先必须掌握的是我工作中一定要用的。比如现在，我飞快敲击键盘，手指动作和思维一样活跃，就得感谢我掌握了非常好的输入法。啊，我用的是中文之星的智能双拼（这可不是在做广告）。

说到输入法，完全是由熟练和依赖程度决定，与输入法的好坏关系不大。这好比是爱人，处久了，自然就可以包容他（她）的缺点、问题，不那么容易更换。编辑部里可见的输入法计有：五笔、微软拼音、拼音加加、智能ABC、紫光拼音、全拼（你可以猜猜各位小编都用什么输入法）。

对了，编辑部里衡量输入法的标准是：能按时准确地完成工作，那就是好输入法。

所以，每个人都使用自己的输入法。这不是一件很有趣的事情吗?

本期聊天室OP风行水。



随便聊吧
（晶合聊天室第136期）

盛大是否要将《传奇》进行到底？

■江西 易峰

盛大不作声地又研发出一款游戏《神迹》。听游戏名好像与《传奇》无任何瓜葛，可玩时才发现这款游戏与《传奇》出奇的类似（什么食人花、三头蛇等），职业也是3种，只不过改了职业名称，在游戏设计上增添了一些新东西（如：玩家可以上天入地），总体上与《传奇》没多大差别。哎！想Ask盛大，你是否要将《传奇》进行到底？何时能研发出属于自己的能让玩家满意的游戏？

OP：如果这是盛大的策略，倒是很像Nokia，每次产品都会有不满意之处，并在下一个机型改进。但当竞争多起来时，这种藏着点东西的策略迟早会失效，不要指望厂商，还是指望市场吧。

快使用轩辕剑

■文 陈夕风

长阳城豪哥隔壁是DOMO会馆
会馆里的女刺客击杀会三段
教拳脚武术的老板练撼天掌耍上古枪
硬底子功夫最擅长还会赤火罩铁布衫
北一的剑客陈夕风我从小就耳濡目染
什么刀枪棍棒我都耍得有模有样
什么兵器最喜欢轩辕剑柔中带刚
想要去临水和浮云学御剑跟狂殇

怎么该 怎么该 黑龙它向我走来
怎么该 怎么该 我使用心法六脉
怎么该 怎么该 队友已被它一脚踢开
喝！
快使用轩辕剑 he he ha hi
快使用轩辕剑 he he ha hi
黑龙它是个傻冒儿 以为皮黑就了不起
快使用轩辕剑 he he ha hi
快使用轩辕剑 he he ha hi
昨日我等级太低 经不住你怒龙一击
快使用轩辕剑 he he ha hi
快使用轩辕剑 he he ha hi
哪日我能飞檐走壁 定携神剑杀回龙栖
快使用轩辕剑 he he ha hi
快使用轩辕剑 he he ha hi
休说龙王英雄无敌 你且看九黎夕风正起！
快使用轩辕剑 he he ha hi
快使用轩辕剑 he he ha hi
且看那 黑龙舞兮 我已将它一剑击毙
喝！

OP：说起这《双截棍》，又想起今年春节联欢晚会为什么让周杰伦唱《龙拳》而不是《东风破》或《三年二班》。这个让我看出不是所有的人都想了解周杰伦，大概只有《龙拳》勉强符合他们的老观念。

网投评论

(211.96.228.61) 《AIDIA32》是款很好的测试软件，可用于检测大多数硬件产品，并列出一般参数信息。如所选硬件的官方网站、驱动下载地址，CPU实际频率，显示器出厂日期，电源各电压输出大小……带着它到电脑城购买硬件，也许能把JS吓得冒冷汗。

(61.190.186.29) GoSuRF Browser这个浏览器这么好，咋知道的人就这么少呢？

(61.182.60.168) 紫光拼音输入法，写中国字当然用中国人的输入法！

(218.78.247.167) MyIE2就是比IE好那么一点点！

(211.149.22.72) 金山游侠，神挡杀神，佛挡杀佛

(61.185.201.78) QQ没得说！不用没办法啊，被逼的。

(210.42.101.30) Alcohol120%，酒精烧得再旺一些！

OP：现在好多人用微软的输入法呢，好在这个输入法倒也是中国人研究的……咦？为什么要在乎那么多呢？

HELP!

小弟最近想玩一款名为《大唐双龙传》的游戏，可是哪里也找不到。如果大家有这款游戏的话可以借给小弟一用吗？拜托。请加QQ21326451。

寻找1998年出的"世嘉拉力（SEGA RALLY）"，让各位玩家帮我寻一寻！我在这谢谢大家了！E-mail：KQP-UFO@sohu.com，QQ258603545

手机发言

尾号8976 R4,R41,R50,R73,COOL EDITOR（期待林晓用该软件录歌）

尾号5952 R85,R88,R69,R94,R73,将参与进行到底

尾号6778 R4,R50,R73,R85,R88,我对最新几个版本的优化大师简直……无语了。失败！失望！

尾号1585 R44,R50,R33,R51,R73,软件没有永恒的王者，谁人性化用谁。

尾号3850 R16,R23,R43,R47,R50，Kugoo（不错的音乐共享软件，就是质量参差不齐）

尾号3538 R78,R88,R65,R70,R75,本来想投金山快译,但它把英文"反恐精英"翻译成了"计算机罢工"，无奈……

尾号3561 R64,R102,R73,R8,竟然没有ULTRAEDITOR的投票代码！我怎么折磨你好呢？烧死？油炸？还是让你拨打一个技术支持电话？

尾号2896 R40,R13,R73,R100,向大家推荐CLONECD+DAEMONTOOLS+简单PS模拟器，在PC上玩PS的游戏效果就完美了！

尾号0090 R83,R85,R86,R87,R88,我崇拜的雷总来我们学校了，我还得到了他的签名，所以……这次就全投金山啦:)

OP：我以后也要自己开发产品，然后到处签"风行水"……就是不知道有没有人睬我。

为了你的健康，请离开电脑休息10分钟再回来。

编辑推荐软件榜

推荐编辑 别理我

名称	推荐理由
GlobFXSpaceTravel	并不是只有等待《探索》节目才能看到美丽的地球和浩瀚的宇宙，这款小软件可以作为屏保使用，它将太阳系呈现在我们面前，"全程"4分10秒。
Camtasia Recorder	想偷拍下漂漂美妹的视频吗？推荐你使用这款小软件。对了，它不仅能够拍摄桌面上任何静态、动态视频，还能做虚拟摄像头用。
VueScan	原厂扫描软件不合心意？找不到扫描仪驱动啦？没关系，用VueScan！它对底扫的良好支持使得许多摄影爱好者将它作为第一扫描软件选择。



问世间，榜为何物

■晶合实验室 苯猫其实是笨猫

晕菜——我在BBS上注册的昵称不是“笨猫”吗？怎么电脑上显示的是“苯猫”？大早上一伙损友挤上QQ来问：苯猫是个什么猫？我这才知道键误是个多么可怕的错误。只图盲打爽了手和眼睛，却不知道输入法虽然智能也还是有若干缺陷，不可能不出问题。

提到软件，猫猫被派本期软件榜评的任务。猫猫第一想法自然是上BBS找同猫属的网友们讨论一下。运气不坏，一进BBS软件板就看见老猫正在那儿发呆呢，给他看软件榜单。老猫愣了愣，想了想，说道：

做到今天，最有大软特色的，这两张排行榜算是一件。有道是，“问世间，情为何物，直教人生死相许”。软件又是何物？投了又投的人们，手也该累了吧；down了又down的FTP，是不是也该好好休息几天？站到北京初春八级的大风中让硬盘凉快两天？有人说我若是大软，就该把榜单改成两块：一块是名人，不，是“名软件堂”；另一块是新软件榜，这样说不定还公平些。但这样会不会一块空空如也，而另一块满坑满谷呢？那简直是一定的。

看看榜上到底有什么——哦，天，毒毒毒，网网网，播放器与修改器，压缩输入和优化，还有没？有，PS和FLASH。大家每天对着电脑都在干什么呀？看片，看图，打游戏那是老套了，游戏还得改了才能过，扫入不会用电脑的历史垃圾堆去。剩下那些呢？在干活？才不会，老板们啊，开刀吧！这些人除了挂网聊天，看新浪、搜狐、“狗狗”，就是整天折腾自己的电脑配置（这好像是Windows特色造成的）；要么就给mm做个Flash动画，没mm的下载两张美女图片改改背景（不要和我说不会用PS干这个）。然后呢？网挂多了，开始担心染上病毒，或者机器慢了，邮箱爆了什么的。总之，电脑出现异常，“阶级敌人”在挥刀，我们也要弄枪^^。各种杀毒软件每个版本装了一份还不够，杀呀杀，系统总是报告没发现病毒，但总是异常。于是更新网站，天天爆满，那谁谁和那谁谁的银子口袋也++了许多。机器呢？仍然异常，异常到终于你自己也觉得异常是正常的。你那破机器本就如此。于是一切重新归于OK，继续挂网聊天、下图、追mm去也~~！

老猫说到这里，目露凶光，做愤青姿态，只恨手边没有红色砖头做板砖利器。他的声音慷慨激昂起来：看，电脑愤青的一天就这么开始又这么结束了，宇宙爬网者的光辉历史于是又翻过了键盘滴答作响的一页。大软编辑部在灯光闪过3次后归入寂寥世界，只剩下某人的机器硬盘仍然轰隆隆地转着，扫荡着一天来下载的精华区，刮入庞大的垃圾站，磨成面，压成饼，烤熟了，等着明天太阳升起来后，扛到街上去卖个好价钱！

嬉笑怒骂。据鲁迅先生说，文章本该如此，但神圣忧思是否也该贯穿其间呢？先生没说，但先生做了。软件是个行业，一如盗版也是项事业，有人从事。这年头赚点儿钱不容易。大软的榜虽不能算个红绿灯，至少也该算个指路的小牌牌，看多了也就知道了广大电脑玩家都想要什么；或者说，写软件的都要做些什么才有钱赚。当然了，这其中有一大块还是给老外拿去了，咱们总有一天要弄回来，要让中国人用自己的软件——某人某年月日语。彼时老猫我热泪盈眶，如今只剩回忆。

多少年了，还有人记得WPS和UCDOS的时代否？还有人记得四通打字机和6401汉卡的时代否？中文作为国产软件唯一卖点的日子早早地逝去了，对于我们这些用电脑的人，这是好事，但编软件的人问：“让我们拿什么来赚钱？”电脑愤青的回答是：“我不管，我才不管呢。”市场是无情的，用户是上帝的，光盘是盗版的，拳倒死是狂慢的，垃圾是下载的，病毒是猖狂的，图片是PS的，邮箱是免费的，大软是要买的……总之，适应不了市场，找不到卖点的，都是要被淘汰的；适应了市场，竞争不过人家的，也是要被淘汰的；变得不够快的，包装不够眩的，广告不够多的，同样是要被淘汰的。所以，能在榜上混了几期几月几年几辈子赖着不下去的，都是好样的；尤其是国产的，那是绝对要扶持的。哦，对了，谁来扶持？本猫是不管的：）也许，等大软的经济状况比现在好得多的时候，可以考虑开设软件爬行榜基金，专门帮助那些处于痛苦中的国产软件爬上榜头，站稳脚跟，历二三期直至千万期？我倒是期待着有这么一天，到时候改行写软件去！

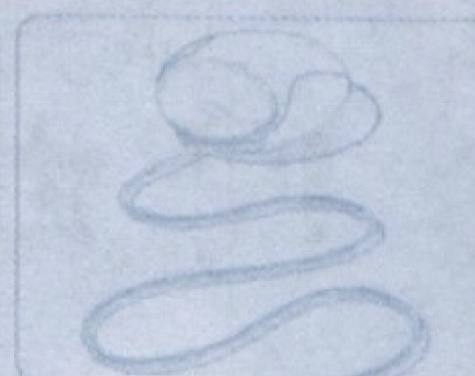
猫猫见老猫叽哩咕噜说了这么一大篇，不由得又是好笑又是沉思——唉！问世间，软件是何物，榜是何物，评又是何物？改变得了国产软件的艰苦日子吗？还是榜民们多投几票的好。

猫猫于是准备写这个榜评。此时，看到了金山的内刊，大软软件排行榜的消息，俨然登在首版显要位置。呵呵，这个老猫。国产软件的艰苦日子，总是要有人扛，也总会扛过去的——乐观的猫猫想。

热门软件排行榜TOP20

SOFTWARE





经典软件名人堂

软件名称	版本号
ACDSee	6.0
Winamp	5.0
腾讯QQ	2003III
WinZip	9.0
豪杰超级解霸	V8

本月TOP TEN获奖者

手机投票

短消息至163066050。短消息格式：TP（空格）选择的软件代码（软件代码见读者调查表背面）

获奖者

1355XXXX482 1388XXXX602
1391XXXX443 1361XXXX496
1362XXXX501 1370XXXX662

奖品为64MB闪存。

网络投票

投票地址http://club.popsoft.com.cn/topten/

获奖者

湖南 朱 铭　广东 陈 钢
河南 原 诚　江苏 印 江
福建 胡景洪　广东 吴天擎
湖南 龚双健　福建 张晓英

奖品为101网校卡及热门软件两套。

信选投票

投票请使用杂志中夹的读者调查表。

获奖者

河南 陈 伟
江苏 应康力　陕西 王 志
天津 周 硕　云南 王 轶
辽宁 韩长林　四川 冯 凌
浙江 高 晖　广东 刘梓毅
上海 季明华　甘肃 高 峰
北京 曹 剑　新疆 岳 洋
重庆 卢海若　山东 冯 飞

奖品为101网校卡及热门软件两套。

热门软件排行榜

名称	版本号	名次	票数	升降	制作
金山毒霸	6	1	1217	○	金山公司
Windows优化大师	5.91Build4.310	2	998	↑	鲁锦
WinRAR	3.3	3	955	↑	Eugene Roshal
金山游侠	V	4	886	↓	金山公司
网际快车FlashGet	1.60	5	750	○	JetCar软件工作室
瑞星杀毒软件	2004	6	686	↑	北京瑞星公司
金山快译	2003	7	655	○	金山公司
超级兔子魔法设置	5.90	8	614	↓	蔡旋
紫光拼音输入法	3.0	9	579	↑	清华紫光软件股份有限公司
Windows Media Player	9.0	10	567	↓	Microsoft
虚拟光驱	8.0	11	548	↑	东石软件公司
Real Player	10.0	12	463	↓	RealNetworks
金山词霸	2003	13	449	↓	金山公司
金山影霸	2003	14	381	↓	金山公司
3721中文网址	2.2	15	356	↑	国风因特软件有限公司
MSN Messenger	6.1	16	323	○	Microsoft
Flash	MX2004	17	298	↑	Macromedia
Photoshop	CS	18	271	↓	Adobe Systems Incorporated
天网防火墙	2.51	19	196	NEW	众达天网技术有限公司
MyIE	2.3	20	177	NEW	Blood Chen

本榜所列软件版本号截止于2004年03月21日。

热门软件下载爬行榜

名次	软件名称	下载次数
1	腾讯QQ 2003 Ⅲ 简体中文正式版	820 962
2	FlashGet（JetCar）网际快车中文版1.50	738 722
3	Windows优化大师5.91 Build 4.310	557 080
4	RealOne Player Golden简体中文版2.0 Build 6.0.11.872	444 601
5	WinRAR官方中文版3.3.0	393 089
6	豪杰超级解霸3000英雄版(2.24)	334 175
7	WinZip汉化版9.0.6028	310 208
8	朗玛正式版UC3.50 build 909版	226 182
9	网络电视王2004版本1.8.0	130 136
10	即时Linux桌面系版本	110 937

本榜由本刊和华军软件园（www.onlinedown.net）、电脑之家（www.PChome.net）、eNet硅谷动力下载频道（www.eNet.com.cn）联合推出。

邮发代号：82-726

零售价：¥6.80元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN